すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成16年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻 第6号 通巻第49号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
6月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA

2004 No.049
6
650 yen
JUNE



●「闘劇2004FINAL」観戦完全攻略!

闘劇へ行こう!

特別付録:
『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』
B2判描き下ろしポスター

●発売直前続報!!
クエスト オブ D
ゾイドインフィニティ
バーチャファイター4 ファイナルチューンド

バトルクライマックス!

ザ・ランブルフィッシュ

ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク

巻頭スクープ一挙6ページ!

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE



特殊な能力を秘めた魅力的なニューカードで自分だけの最強デッキを構築しよう！





ついに召喚！

新たなカードが52種類増え、戦略性はますますヒートアップ！ 新規ICカードを使用して遊んだ場合（10プレイ）に限り、初期ライフが有利・戦闘敗北時のペナルティが軽減される難易度の低い新人歓迎モードを採用。初心者にもプレイしやすくなりました。







アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON™
新たなる召喚
SUMMON THE NEW MONSTERS
VER.1.20
新たなるカード！新たなるプレイスタイル！
アヴァロンの鍵 新VER.（バージョン）



信じるものは、血と絆だけ。
SNK PLAYMORE
KOF MAXIMUM IMPACT
©SNK PLAYMORE
プレイステーション2専用ソフト『KOF マキシマムインパクト』
7月29日 発売予定
希望小売価格6,980円(税込価格7,329円)
10th Anniversary THE KING OF FIGHTERS
THE KING OF FIGHTERS 10周年記念
CERO 審査予定 レーティング
PlayStation.2
※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

「サムライスピリッツ零」、プレイステーション2に堂々見参!!

一刀入魂！我、修羅の道を逝かん。



CERO 15 15才以上対象

プレイステーション2専用ソフト『サムライスピリッツ零』

6月24日 発売予定／希望小売価格6,800円(税込価格7,140円)

PlayStation®2

株式会社 SNKプレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp

AW-NET™

ATOMISWAVE

http://www.awnet.jp

～3種類のゲームの中からセレクトだ～



～AW-NETで楽しさ広がる～

楽しさその1 チャットメッセージの購入

★AW共通ポイントを使って、オリジナルチャットメッセージを購入しよう!
組合せは自由だから、チャットがもっと楽しくなるぞ!!

大阪弁セット
- まいど
- おおきに
- もうかりまっか?

顔文字セット
- (＾v＾)
- o(^o^)o
- (^з^)-☆Chu!!



楽しさその2 ライバルサーチ

★携帯で、ライバルの情報を簡単リサーチ!
「どのゲームが得意なのか?」
「相手のレベルはどのくらいか?」など。
ライバルの詳しい情報がいつでも引き出せる!!

その他
- 個人データの閲覧
- 全国ランキングの詳細閲覧
- AW共通ポイントの獲得

などなど





Sammy
どこからでもかかってこいやぁ!!
全日本オンライン対戦!!
タッチパネルでラクラク
AWカードで記録
NET@SELECT
NET@SELECT
サラリーマン金太郎
2004年 夏 発売予定
ネットセレクトサラリーマン金太郎
■テーブルゲーム ■ ©Sammy ©本宮ひろ志／集英社／CIA
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2
http://www.sammy.co.jp
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。
ATOMISWAVE。はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

ARCADIA



表紙イラスト
『THE RUMBLE FISH』
Illustration by YUKINARI・Z
ⒸSammy / ⒸDimps 2004
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.49 June -6- 2004 CONTENTS

燃え尽きるがいい！



ついに詳細をお伝えできることになった、THE KING OF FIGHTERSシリーズの最新作『』！ プラットホームをネオジオからアトミスウェイブへと変えての新作タイトルとなる本作。登場キャラクターやゲームシステム面、アトミスウェイブならではの付加要素などはどうなっているのか……気になるキミはイチ早くページをめくってみよう!!

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

ⒸSammy ⒸSNK PLAYMORE 2004　※画面はすべて開発中のものです。

掲載ゲームタイトル

連載記事

その他

広告

闘劇2004FINAL観戦完全攻略!

たくさんの投稿ありがとう!

http://www.arcadiamagazine.com/



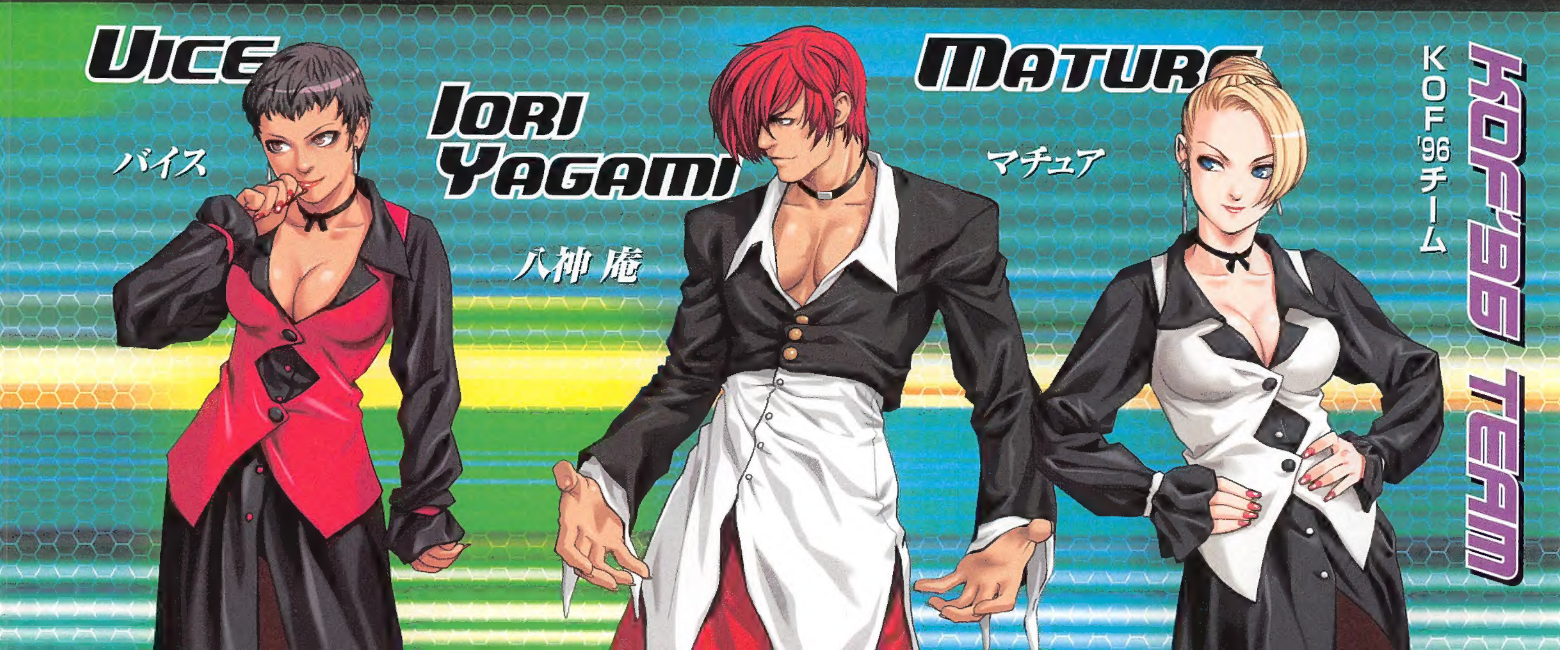
もう一つの『KOF』が今、姿を現す！

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

シリーズの外伝的な作品となる『KOF NEOWAVE』。早くも参戦キャラクターが判明したので、ここに公開！イメージが一新されたイラストとともにチェックするべし。また、二人で対戦する2D格闘としては初めて、ネットワークサービスに対応！『KOF』ファンならずとも注目だ。

※画面写真や情報はすべて開発中のものです。
※本文中では過去のシリーズを『年号』で表記しています。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

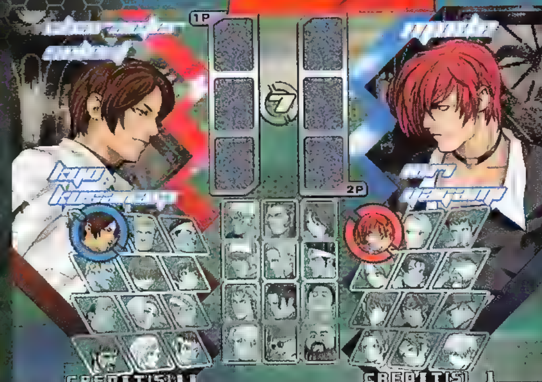




12チーム、総勢36人が参戦！

本作「KOF NEOWAVE」には、三人一組のチームが12チーム、総勢36人のファイターが参戦することが決定！　完全な新キャラクターこそ居ないが、「2003」でまさかの欠場となってしまったアンディ、6年ぶりの参戦となる柴舟をはじめ、12人が復活を遂げているぞ。逆に、韓国チームにジョンが残り、皆勤を通していたキムが居なくなったのは驚きだ。また、過去の作品ですべて「オロチバージョン」を選ぶことができた社、シェルミー、クリスの三人は、本作でもそれを使える可能性が高いだろう。

なお、チーム構成や各画面写真を見るに、本作は3on3で間違い無さそうだ。気になる「ストライカー」は採用されていないと見ていい。



AW-NET™への対応が決定!!

本作は『ギルティギア 鶍』と同様に、サミー提供のネットワークサービス「AW-NET」に対応することが判明。詳細は未定だが、プレイデータの保存やプレイヤーネームの登録ができれば、盛り上がること間違い無し！　続報に注目せよ。



画面は『鶍』のもの。同じサービス内容だとしても期待は大。

チーム			
日本チーム	京	紅丸	大門
KOF'98チーム	社	シェルミー	クリス
KOF'97チーム	山崎	マリー	ビリー
混合チーム	柴舟	クーラ	真吾
KOF'99チーム	K'	マキシマ	ウィップ
餓狼伝説チーム	テリー	アンディ	ジョー
龍虎の拳チーム	リョウ	ロバート	タクマ
韓国チーム	ジョン	チョイ	チャン
KOF'96チーム	庵	マチュア	バイス
サイコソルジャーチーム	アテナ	ケンスウ	チン
怒チーム	レオナ	ラルフ	クラーク
女性格闘家チーム	舞	ユリ	キング

※名前が赤いキャラは『2002』以前からの復活キャラです。



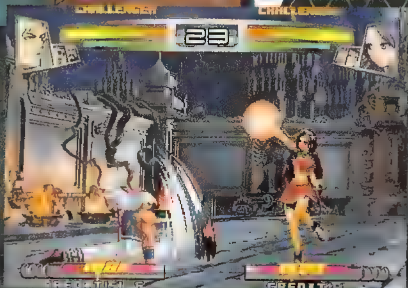


CHOI BOUNGE チョイ・ボンゲ

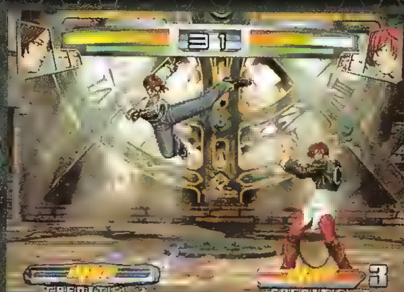
JHUN HOON ジョン・フーン

CHANG KOEHAN チャン・コーハン

KOREA TEAM 韓国チーム



アテナファンのジョンが、皮肉にもそのアテナと先鋒で対決。おなじみのキャラでも、戦場が違えば印象が変わってくる。



闇払いを放つ庵に対し、京はR.E.D.KicKで回避しつつ反撃を狙う！　本作は外伝的な位置付けのようだが、二人の因縁に決着は付くのか!?

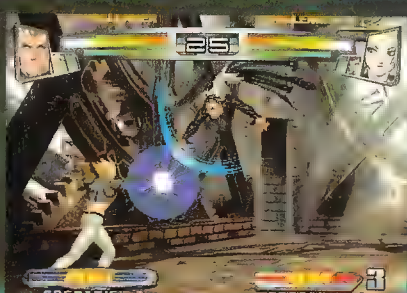


アンディvs.ロバートの「デコ広い(!?)」対決。「2003」で初の休場を味わったアンディには、技に磨きをかけていることを期待したい！

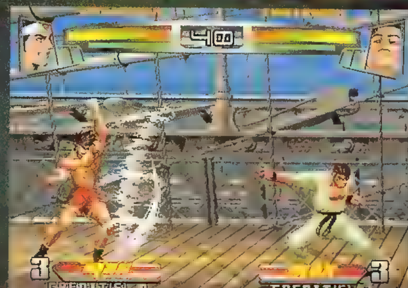
交わされる激闘！

『KOF』シリーズではおなじみといえる36人のキャラクターが、戦場を『NEOWAVE』に移したことでどんな闘いを見せるのか。入手した画面写真を元にチェックしていこう。

なお、見ての通り背景やゲージの表示などはガラッと変わっており、また違った印象を受ける。特に背景は大幅な進化を遂げているようだ。これでさらに気分良く闘える!?



時計塔の内部らしきステージで紅丸とマチュアが闘う。意外にも、マチュアは本作でようやく3戦目だ。



世代を越えて熱い魂をぶつけ合うジョーとタクマ。タクマの虎煌拳は、「2002」の「見えない衝撃波」タイプだ。



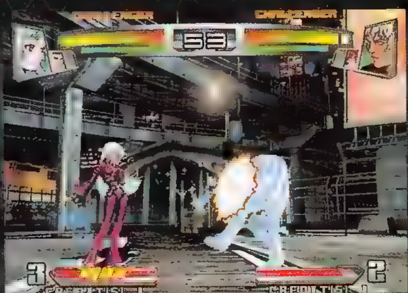
ROBERT GARCIA ロバート・ガルシア

RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

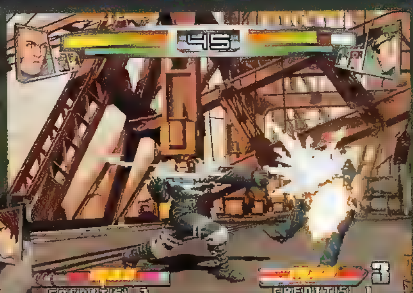
TAKUMA SAKAZAKI タクマ・サカザキ

ART OF FIGHTING TEAM 龍虎の拳チーム

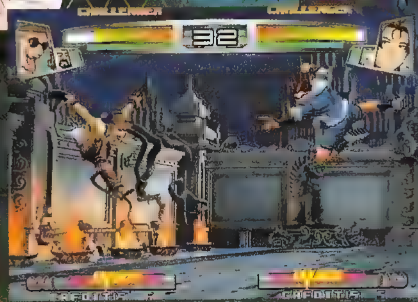




『2002』では、韓国のプレイヤーが最強と評したことで話題になったグーラ。『2003』は休場していたが、混合チームの一員として復活！

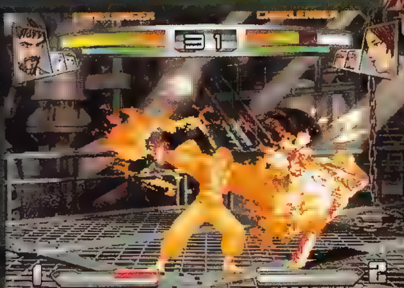


マキシマのベイパーキャノンがクラークにヒット！　『2002』では絶大な攻撃力を誇っていたマキシマだが、本作での性能はいかに？

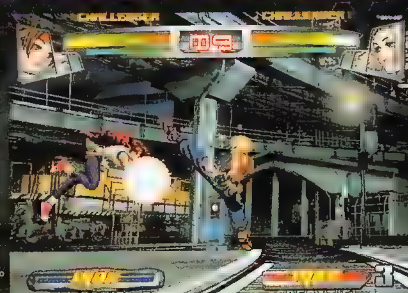


チョイの飛翔脚とケンスウの龍爪撃が交錯する！　どちらも復活キャラなので、性能が楽しみ。特にケンスウが「氣」を使えるかは注目だ。

戦場を新たにして



『'98』以来6年ぶりの参戦となる柴舟が、これぞ本物とばかりに大蛇薙で京を燃やす。背景が何げに『'95』の対CPU柴舟ステージっぽい!?



所属チームを変えることはあれど、初参戦以来皆勤を通している二人。顔パネルが二人分しかないのは二人目同士だからか？　それとも……。

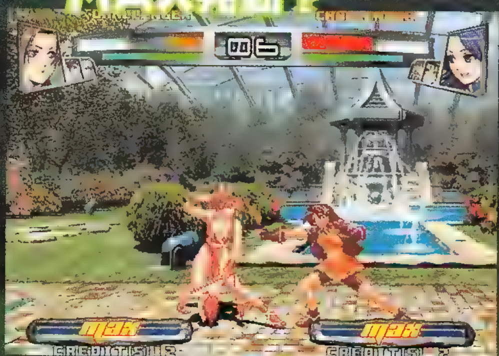




新生『KOF』を彩るゲームシステムは？

年号の付いた正規シリーズではなく（？）、外伝的な位置付けとなる本作は、ゲームシステム面でさまざまな趣向を凝らしてあるようだ。残念ながら詳細は分からないが、それらしき画面写真を何点か入手したので、それぞれどんなゲームシステムなのかを予測していこう。ゲームシステムが変わることで、おなじみのキャラがどんな動きをするのか、今から楽しみだ。

MAX発動？



1Pの舞、2Pのアテナ共に、体が赤く光っているため、何かしらのモードを発動中だと思われる。タイマーゲージなどは見られないが……。

MAX2？



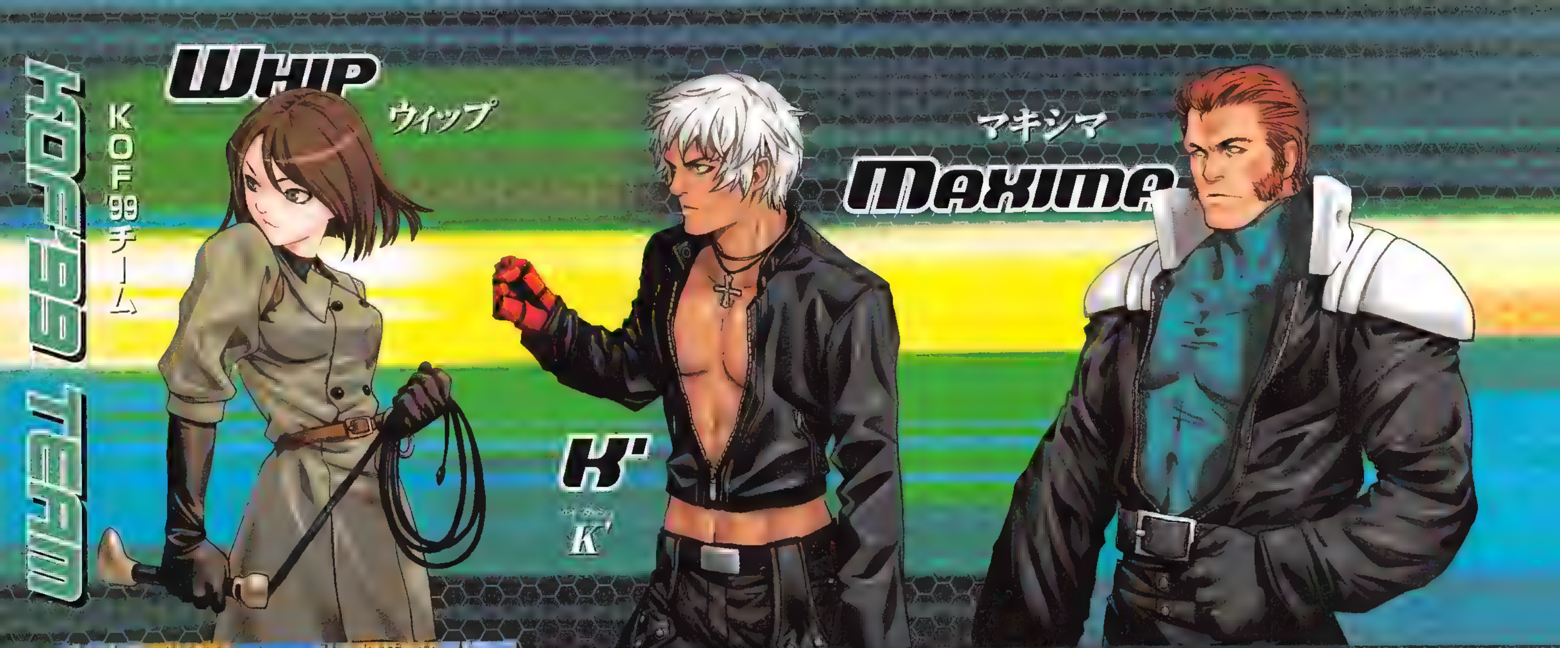
『2002』でのMAX2、フリーズ コンプレーションらしき技を決めるクーラ。自身の体力が減っているため、やはりMAX2なのだろう。

ジャストディフェンス？



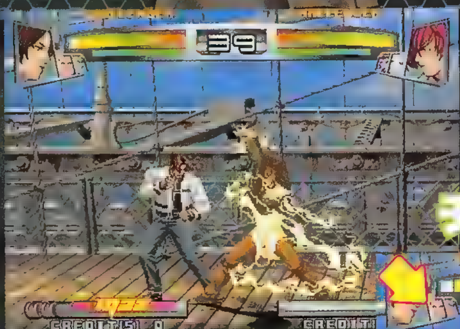
第一報でもお伝えしたが、「just defended」とはっきり表示されていることから、ジャストディフェンスがあることは間違い無いだろう。



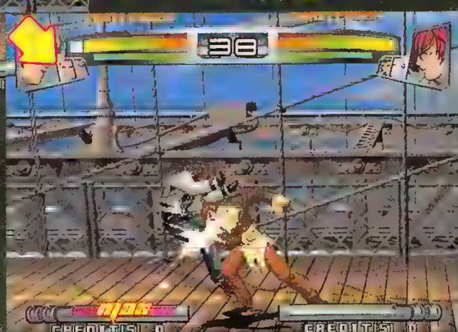


どこでもキャンセル？

チャージ攻撃？



宿敵である京を前に、見慣れぬエフェクトを身にまとって、力をためるような動作を取る庵。ここから……



『2002』までの吹っ飛ばし攻撃、鳳麟・陰"阿修羅"を繰り出している。派手な予備動作があることから想像するに、特殊な効果を持つのだろう。



空中から急降下してヒジで攻撃する突進技、幻影不知火。アンディのトリッキーな動きの一端を担うこの技から……、



飛翔拳が連続技に！『2002』にあったどこでもキャンセルか？ 特にモード発動中といった様子は無いが

次号にて詳細が明らかに！

まだまだ謎に包まれた部分ばかりのゲームシステムだが、次号ではその詳細を追求するぞ！ さらに、気になるAW-NETのサービス内容についても、概要を掲載予定。絶対に見逃すな！



闘劇'2004 FINAL 観戦完全攻略！

闘劇へ行こう！

～参加のススメ＆注目選手座談会～

大会参加編

最後の出場権を勝ち取れ!!

闘劇本戦出場ラストチャンスを逃すな！

惜しくも予選を勝ち上がることができずにいるうちに予選日程はすべて終了してしまったという人も、あきらめるのはまだ早い！　各タイトル開催日の朝からは、当日参加が可能な予備予選が開催されるのだ。そう、出場権はまだ残っている！　「予備予選枠」、いわゆる当日予選を勝ち抜けば、出場権最後の椅子に滑り込める可能性が残されているのだ！

これが闘劇2004FINALに参戦できるラストチャンス。出場希望者は、左記のエントリー方法をしっかりと読んでおこう。

予備予選枠エントリーへの道！

【開催日】

各タイトルの決勝大会と同日に開催。

【予備予選の参加資格】

参加資格は、「該当タイトルの闘劇2004FINALへの出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能。既に出場権を持っている選手でも、ほかのタイトルにエントリーすることは可能です。

しかし、下に挙げたタイトルの組み合わせは同時刻に「予備予選」が開催されるため、双方にエントリーすることはできません。ご注意ください。

①「ヴァンパイアセイヴァー」と「バーチャファイター4 エボリューション」
②「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003」と「バーチャファイター4 エボリューション」
③「カプコン VS. SNK 2」と「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」
④「鉄拳4」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」
⑤「サムライスピリッツゼロ」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」

【予備予選の参加方法】

当パンフレット購入時に付いてきたエントリーチケットを持って、予備予選の「抽選登録所」で指定時間内に登録を済ませれば、参加可能です（時間厳守）。団体戦の場合は必ず三人一組でエントリーしてください。

なお、予備予選に登録できる人数の上限は、「個人戦タイトル」が各32名、「団体戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を越えた場合は抽選となります。ご了承ください。

予備予選へのエントリーは、各タイトル開始時間の30分前に受付を終了しますので、時間厳守でお願いします。

【予備予選開催タイトル＆決勝出場権枠数】

■1日目開催タイトル（5月3日）		
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	個人戦	2名
ヴァンパイアセイヴァー	個人戦	2名
バーチャファイター4 エボリューション	団体戦	2チーム
■2日目開催タイトル（5月4日）		
カプコン VS. SNK 2	団体戦	1チーム
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	団体戦	1チーム
■3日目開催タイトル（5月5日）		
鉄拳4	個人戦	2名
サムライスピリッツゼロ	個人戦	3名
ギルティギア イグゼクス #RELOAD	団体戦	1チーム

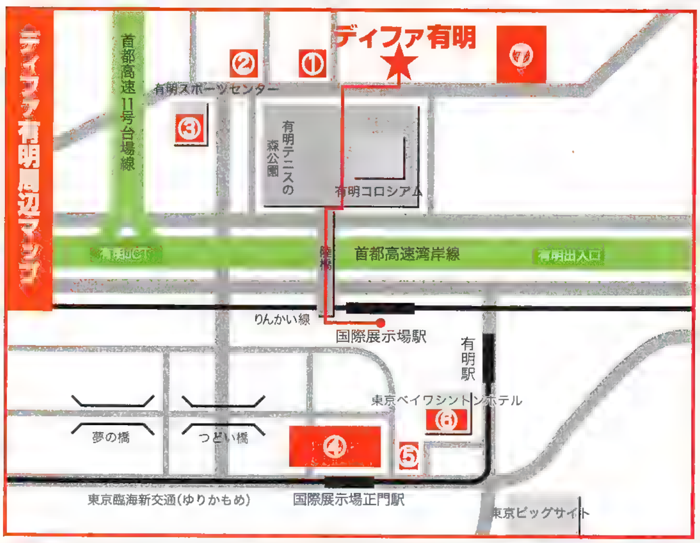
※「予備予選」は、あくまで敗者復活戦的な救済措置です。エントリーが多数になった場合は抽選になることをご了承ください。
なお「バーチャファイター4 エボリューション」と「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」につきましては、「エントリー権（店舗代表権）」や「敗者復活権」を取得した人を優先させていただくなどの救済措置があります。この権利を適用するには店舗予選優勝時に授与された賞状が必要になりますので、必ずご持参ください。賞状ごとにポイントが設けられており、そのポイント数が多いチームが優先されます。つまり店舗代表権獲得者が多いチームほど有利です。詳しくは闘劇事務局へお問い合わせください。

大会観戦編

史上最大規模の大会で大興奮!!

闘劇に参加する方法は、選手になるだけではない！　全国の予選を勝ち上がってきた猛者たちが一堂に会し闘うわけだから、そのレベルは日本一！　また、海外でも同じように予選が開催され、勝ち上がってきた選手も参加するので、世界一決定戦と言っても過言ではない!!　こんなすごいイベント、ゲーマーなら参加しない手はないだろう。ゴールデンウィークは、闘劇観戦で決まり!!

ディファ有明周辺マップ



会場周辺の食事事情など

ディファ周辺には、コンビニぐらいしか無い。ちゃんとした食事を摂りたければ、④：TFTビル　⑤：有明フロンティアビル　⑥：有明パークビルあたりまで、10分程度歩くしかない。マクドナルドをはじめ、和洋中華仏伊など、さまざまな飲食店が並ぶ。

銀行ATMは、①：ローソン（三菱、みずほ、三井住友、UFJ、りそな、埼玉りそな）②：デイリーヤマザキ、④：TFTビル内ミニストップ（すべての銀行に対応）で。

会場までのアクセス方法

新交通ゆりかもめ「有明駅」or りんかい線「国際展示場駅」下車

◎有明コロシアムと有明テニスの森の間を抜け、道路に突き当たったら横断歩道を渡り、右手に進むとバス停「有明」手前左手にディファ有明が見えます。

⑦：特設駐車場 ディファ有明近くに臨時の特設駐車場を用意しました。車でご来場する方はこちらをご利用ください。



ディファ有明
http://www.differ.co.jp/
〒135-0063　東京都江東区有明1-3-25
TEL：03-5500-3731

5月3日（月）タイムスケジュール

※本選トーナメントの選手受付は、右記の時間までに済ませてください。KOF2003／10:30　ヴァンパイアセイヴァー／11:30　バーチャファイター4／12:30



5月4日（火）タイムスケジュール

※本選トーナメントの選手受付は、右記の時間までに済ませてください。カプコン VS. SNK 2／11:00　ストリートファイターⅢ 3rd／12:30



5月5日（水）タイムスケジュール

※本選トーナメントの選手受付は、右記の時間までに済ませてください。鉄拳4／11:00　サムライスピリッツゼロ／11:30　ギルティギアイグゼクス#RELORD／12:30



※決勝トーナメントの開始時間および終了時間は、試合進行によって急遽変更される場合がありますので、ご注意ください。

闘劇インフォメーション

チケット購入方法

チケットぴあ各店舗（チケットぴあ予約受け付け処理番号　P983-309）、セブンイレブン、サンクス、ファミリーマートで販売中。@ぴあでも購入できます→http://t.pia.co.jp/

●販売価格

1日券　前売千三〇〇円　当日千五〇〇円（税込）

3日共通券　前売二三〇〇円　当日二五〇〇円（税込）

※当日券は会場入り口での販売となります。

※未就学児以下は無料です。

※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場料は無料です。

パンフレット情報

大会当日に会場で「特製パンフレット（1部　千円・消費税込）」が発売されます。このパンフレットは、「予備予選」参加に必要なエントリーチケットが付いてくるほか、参加選手の紹介・トーナメント表などが掲載されており、より闘劇FINAL観戦を楽しめます。

その他のイベント

大会当日には闘劇2004FINAL以外にも、協賛メーカーによる試遊台の設置、グッズの販売などが行なわれる予定です。併せてこちらもお楽しみください。

観戦時の禁止事項

試合中の撮影はもちろん、会場内での写真撮影、ビデオ録画なども禁止とさせていただきます。なお発見した場合は、カメラなどを一旦預からせていただく場合があります。また、データなどを消去をさせていただく場合もありますので、ご了承ください。

車での来場について

ディファ有明近くに臨時の特設駐車場を用意しました。車でご来場する方はこちらをご利用ください。

コスプレについて

特に規制はありませんが、参加のための登録・更衣室・クロークなどは設けていません。荷物は各自が責任を持って管理してください。

アルカディア持参で、ちょっとお得だよ

本誌アルカディア6月号（No.49）を会場に持っていくと、「会場特製パンフレット」が二〇〇円割引されるのでお得！　購入時は、このページを開いて購入時にハンコを押してもらおう!!

※切り離しての使用はできませんので、ご注意ください。

とりあえず、「ネモ」と「小川」を見ておけば間違い無い！

『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』とは



今、対戦格闘ゲームで最も盛り上がっている『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』。さまざまなシステムを採用し、個性的なキャラが居るにもかかわらず、対戦バランスが取れていることが人気の理由だろう。

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD 座談会

関東の注目チームが通過者ならではの視点から、見どころと注目の組み合わせを語る。参加者が多かったため、さまざまな意見が出たぞ！



闘劇FINAL この対決を見逃すな！

座談会では詳しくは触れていなかったが、現在最強プレイヤーと名高い「ネモ」と「小川」の動向には要注目だろう。もし直接対決が実現したのであれは、見逃してはいけない。

ほかには2D格闘ゲームの神「ウメハラ」と関西で前評判が異常に高い「Sako」の対戦や、「KON」対「シュウト」、「ウメハラ」対「鷹」など、同キャラ戦にも注目したい。

注目の対戦組み合わせ

パチ 一同の総意なので「ネモ」対「小川」は置いといて……。

一同 （笑）

さとQ 「ウメハラ」対「Sako」。神同士の対決、これは見ておきたい。

シュウト 言われてしまった……。

おぐま 俺は紗夢使いなんで「ネモ」対紗夢使いの「Let's」さんを見てみたいですね。どうやってファウストに対応するのかを。ホントは「ネモ」対「kaqn」が見たいんですが、同じチームだし。

小川 僕は、ほかのエディ使いが気になります。「乱レボ」対「Sako」さんのエディ同キャラ対決は、どんな展開になるのか注目したいです。

kaqn 元チームメイトとして「北辰」対「ゆきのせ」を見たい。どっちが上か分からないけど、野試合で勝っているのは「北辰」。大会に強いのは「ゆきのせ」なんで、どうかなって。最終的には俺が両方倒したいので当たりたい。

パチ 俺も「有坂」と「ウメハラ」を倒したいよ。元チームメイトとして。

コイチ アクセル同士の「KON」対「シュウト」とかはすごく楽しみ。以前対戦したときは一回「シュウト」が勝っているんで、今度はどうかなって。

シュウト 同キャラなら「ウメハラ」対「鷹」さんのソル対決ですね。当たったらぜひともドラゴンインストールを出してほしい。期待してます。

鷹 「ウメハラ」対「M-Uマスターズ」の全米ナンバー1、2対決も見たいね。

kaqn 同キャラは運ゲーって言われるけど、見てる方は面白いしね。

パチ 俺は「ネモ」と対決して、アイテムの運だけで勝ちたいね。俺がメテオ三連続で出してるのに「ネモ」にはドーナッツしか出ないとかで。あとは「イモ」対「少年」テスタメントの少数キャラ同士のエキスパート対決とか面白そう。

MO2 俺は「ネモ」対「ウメハラ」さんかな。いつもモアでやっているあの対決を、あえて決勝で……。

さとQ 関東対関西はどうだろ？

イモ 俺は少し前に関西へ遠征へ行ったんだけど、「N男」っていうヴェノム使いが関東に居ないタイプでヤバそう。関東勢が初見で当たったら苦戦すると思う。

コイチ 関西で最も実績のある【パイキティーズリベンジ】と対戦したいですね。「小川」と僕は京都で行なわれた「激闘劇場」で対戦していて、そのときは勝ったんですが、まぐれと口プレイのおかげで実力勝負になっていませんでした。ぜひもう一回戦いたいですね。

※座談会補足：「北辰」は今回「小川（兄）」というリングネームで出場している。
【パイキティーズリベンジ】＝関西の強豪チーム。メンバーは乱レボ／蝿／P.C。

闘劇FINALの見どころ

パチ ギルティの見どころはどこかな？

ネモ 見どころは一択だ！

kaqn 「遅咲きの怪物超らもん」？

さとQ いや「らもん」はKOFの選手、議題はギルティの見どころだし。

ネモ ……。

シュウト ひよったー。

さとQ 「ネモ」には日本語が難しかったな？ いくら「らもん」のパフォーマンスに期待しているからって、こだわり過ぎだよ。

MO2 チップ使いとしては、チップの死にっぷりを見てほしいですね。何回も読み勝っても、一発で死ぬところを。

シュウト 俺が配る数々のお菓子かな……。あとは「小川」君というクソキャラを見てほしい。「小川」君を見ればギルティが分かる。

小川 僕としては「北辰」師匠をぜひ見てほしいですね。

ネモ 俺は「らもん」が壇上でメキシカンダンス2004を踊るんで……。

一同 まだ言ってるし（笑）。

ネモ まあエディが14人居る中、エディ以外のキャラが上がってくるところを見てほしい。

さとQ 座談会参加者には少ないよね。

イモ 「ネモ」に言われちゃった感じがするけど、ギルティは21キャラも居るのに全キャラ出そろってるんで、どんなキャラでも闘いようがあるってのを見てほしいですね。

パチ 「イモ」が言うと説得力あるなぁ。

鷹 強いて言うなら、だれでも見て分かりやすいと思うから、「ネモ」にでも分かるギルティを見てください。

おぐま 予選で24タテした「小川」君が連勝を続けて、決勝まで勝ち抜いて、最後の最後で負けたときの「小川」君の顔を見たい。

小川 なんだよそれー。負けるのかよー。

さとQ ま、ほかのゲームよりも起き攻めが強いと思うんですが、それに至るプロセスとか、画面端に追い詰めたところを投げられて、逆に画面端を背負うとか、プレッシャーの中の駆け引きを見てほしいかな。

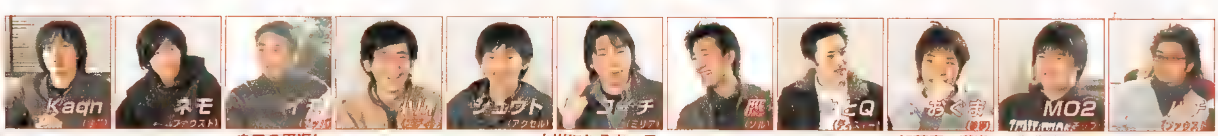
kaqn 俺は、ギルティが何で面白いのか、なぜこれだけ支持されているのか、なぜほかのゲームのプレイヤーがギルティにのめり込むのか、見て感じてほしいですね。

パチ 見ればテンションの高さが分かるから、みんな付いてこいって感じですかね。日ごろのみんなの頑張りが出るんで、それを見て感じてほしい。

kaqn うまくまとまったかな。

※座談会補足：「遅咲きの怪物超らもん」＝「KOF」の予選通過者。「ネモ」は彼のパフォーマンスに多大な期待を寄せている。
「小川」の24タテ＝【小川にもえキャラ】は店舗予選を「小川」一人で勝ち抜いた。

座談会参加者



ネモの恩返し / 小川にもえキャラ / 加藤鷹の漢道 / 俺とダイゴとモリモソー / ofc

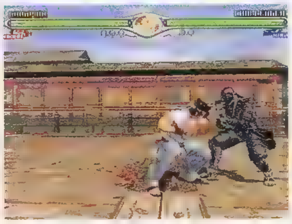
今は"逆ピラミッド型"のみんな強い状況 どこが勝つか分からない……

Virtua Fighter 4 EVOLUTION ™

座談会

「VF4 EVO」が群雄割拠時代にある中で、「闘劇2004」の見どころはどこか!? 本選出場を決めた有力チームの代表者たちが大いに語る!

『バーチャファイター4 エボリューション』とは



奥深い対戦が魅力の3D格闘ゲーム『バーチャファイター』シリーズの現行最新作。「VF.NET」と呼ばれるインターネットとの連動機能、対戦データを保存できる「アクセスカード」など、ゲーム周辺の環境も充実している。



注目の対戦組み合わせ

※座談会補足：【モラリスト】（ザ・ゲリラ／つちくも／ゲームセンター嵐）、【野獣蹴撃道】（ムッキー晶／パンチ・ザ・センプー／イトシュン）、【Virtua☆Fution】（大須晶／ヌキ／ちび太）。

大須 オレは【モラリスト】対【野獣蹴撃道】が見たいかな。【野獣蹴撃道】は三人ともレベルが高くて、すごくバランスがいい。それで全員モラリスト。このチームが【モラリスト】とぶつかったときにどうなるか見てみたい。

ザ・ゲリラ あ、そう? オレ的には【野獣蹴撃道】はやりやすいけどね。

大須 あ、ホント? オレらのチームはどこがやりやすいかな……。う～ん、そうだな【モラリスト】はやりやすいかも。

ザ・ゲリラ 【Virtua☆Fusion】とやるのはイヤだね。「つちくも」は頑張ってくれると思うけど、オレと「嵐」はイヤだ。

矢永 予選で2回くらい当たってる?

ザ・ゲリラ うん、1勝1敗。でも、仮に本選で当たっても「大須」を倒せば何とかなりそう。"壊し方"がヤバいからね、こいつは。オレらの"テキスト"に無いことをやってくる。

一同 （爆笑）。

ムッキー こいつにはこの技が当たるから、フレーム関係無しにこの技だけ出していこう……みたいな、ずるいことを平気でやってくるヤツに【モラリスト】は弱いんでしょ?

ザ・ゲリラ そう。「つちくも」も「大須」とやるのが一番イヤだって言う。あと、「センプー」とか、「いのっち」とか……。

ムッキー うわっ、そうだった……「いのっち」、「ジン」、「チェムル」のチームも居たんだ。

矢永 【大仏パンク】でしょ。あのチームも高いレベルでバランスが取れているよね。

ザ・ゲリラ 「いのっち」のマンパワーはヤバいからなあ。やっぱりSクラスの人間が居るチームとやるのはキツいよ。

ムッキー 【お太りさん】も「ホームステイアキラ」っていうSクラスが居て、バランスいいんじゃない?

ザ・ゲリラ そうだよ。特殊称号"拳士"の「ホームステイアキラ」、モラリストの「矢永」、一人用の「マスク・ド・会長」でしょ?

矢永 うん(笑)。まあバランスはいいかな。でも、うちのチームは【Virtua☆Fusion】とはやりたくない。

ムッキー ああ、その組み合わせ見たい!

大須 うちは全然OK。そういやさ、【マリーシアスタイル】の「エド」が、Sクラスたちをどう食うかも見物じゃない?

一同 あぁ～、あいつが居たんだった……。

闘劇FINALの見どころ

※座談会補足：モラリスト＝セオリー通りにきっちりと行動するプレイヤーのこと。
ファンタジスタ＝セオリーにとらわれず、自由気ままに戦うプレイヤーのこと。

ザ・ゲリラ 前回では「へるる」のダンスがバーチャを知らない人たちにはウケていたみたいだけど……。あと、山岸さんも言っていたけど、モラリスト対ファンタジスタの対戦とか。

ムッキー でも、モラリストの闘いぶりを見ても、バーチャを知らない人たちは面白くないんじゃない?

大須 そうだね。前回「嵐」が勝っているのを見て面白いって思った人はあまり居ないんじゃないかな。

ザ・ゲリラ だってさ、山岸さんが「お前らが勝っちゃダメなんだ」って真顔でいうんだぜ? マジで勘弁してほしい。

一同 （爆笑）

ムッキー それじゃあもう、バーチャもプロレスみたいなエンターテイメントにしなきゃダメだ。

ザ・ゲリラ もうそんな感じ。あと、前回の最大の誤算は「ちび太」のチームが1回戦で負けちゃったこと。

矢永 そうそう。やっぱり、有名なヤツとか派手なヤツが勝てば、会場もそれなりに盛り上がるからね。

ザ・ゲリラ だから、【Virtua☆Fusion】は勝たなきゃダメ。ほかのゲームをやっているヤツでも、少しは名前を聞いたことがあるだろう「ちび太」と「大須晶」が居るし、2D格闘業界で有名な「ヌキ」も居るし……。

ムッキー もう【Virtua☆Fusion】は責任重大ってわけだ。

大須 ま、まあ、気楽にがんばろうかな。

一同 （笑）。

ザ・ゲリラ こう考えてみるとゲームの見た目だけで、バーチャの面白さを分かってもらうって難しいよね。

矢永 そうだね。2D格闘だと派手なエフェクトがあって、コンボをバシバシ決めているところとか、見た目で「ああ、スゲェなあ」って分かるからね。

大須 でもさ、最近2D格闘やっていた人たちが結構バーチャに流れてきてるじゃない? そういう意味では、昔一緒にゲームをやっていたヤツらがVF業界に行ってどういうことをしているのか、今2D格闘をやっている人に注目してもらえると思うんだよね。

ムッキー 昔2D格闘をやっていた人を通じて、興味を抱いてもらうわけだ。確かに、バーチャやっているヤツがほかのゲームの試合に出ていたら、オレらもその試合を見るもんな。

大須 うん。だから、「ヌキ」が居るうちのチームの試合はぜひ見てもらって、バーチャに興味を持ってもらいたいね。

闘劇FINAL この対決を見逃すな!

上で取り上げられていないチームでは、【[illegible]（[illegible]／ハクション／[illegible]アキラ）】の動向にも注目したい。【太鼓部屋】[illegible]の立役者といっていい「[illegible]」と、現在最強プレイヤーとの呼び声も高い「[illegible]アキラ」は、どんな闘いを見せてくれるのだろうか?

そのほか、最近の大規模[illegible]大会で常に好成績を収めている「アルマジロ弟」を擁する【[illegible]】、【[illegible]】がダブルレディースを引き込んだ【（有）なるほど商事】などにも注目。これらのチームの対決から目が離せない。

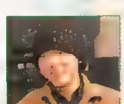
座談会参加者



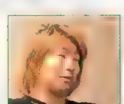
大須晶（アキラ） Virtua☆Fusion



ムッキー晶（アキラ） 野獣蹴撃道



矢永（パイ） お太りさん



ザ・ゲリラ（ラウ） モラリスト

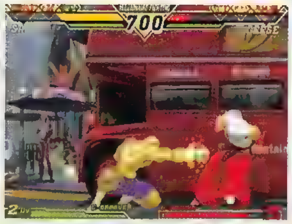
海外勢がかなり強い！ 決勝にくる可能性も!?

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 座談会

闘劇[illegible]すべてが[illegible]するウメハラ[illegible]チームメイト[illegible]ダン[illegible]して[illegible]マスター[illegible]D44[illegible]闘劇FINAL[illegible]どころ[illegible]る！

『カプコン VS. SNK 2』[illegible]

カプコン、SNKキャラクター夢の競演第二弾。選択したグルーヴ（全6種類）によって使えるシステムが異なる上、キャラクター数も多いため（総勢44キャラ）、勝ち抜くには膨大な対戦経験、知識が必要になるゲームだ。





注目の対戦組み合わせ

ウメハラ　俺が見たい組み合わせは二つあるかな。一つは「マゴ」対「I－NO」君。因縁みたいなものがある組み合わせ。雰囲気っていうか、実力がきっ抗していてアメリカでは「I－NO」君に軍配が上がったけど、今は戦ってみるとどうなるか分からないし。あとは「誠」対「弟子犬」かな。九州でPグルーヴをやり込んでいる二人だしね。

ダン　俺はまあ普通に「ウメハラ」対「ヌキ」を見たいかな。あとは「D44」対「サワダ」とかかな。予選で実現しているように、大将対決で見てみたい（笑）。

D44　きちーなそれは……。俺はKグルーヴ対決「OTK」対「I－NO」を見たい。一部では「OTK」が勝っているというウワサもあるし、いい勝負になると思う。

ウメハラ　「I－NO」君も結構舞台慣れしてるけど、「OTK」もかなり慣れているしね。

D44　勢いに乗れば「OTK」はなかなか止まらないと思いますよ。注目ですね。

ウメハラ　どうするの「D44」？　もし対戦することになったら当てるの。

D44　うーん……当てましょうかぁ？（笑）

ウメハラ　お客さんとして純粋に見てみたい試合は多いね。有力どころ同士だけでなく、「誠」対「弟子犬」とかみたいに負けるとすげー悔しいだろうってのが分かるのは面白いね。

※座談会補足：【理由なき伝説】（D44／OTK／誠）、【Final】（INO／ヌキ／ときど）、【中卒DQNトリオ】（マゴ／金デヴ／サワダ）。
「弟子犬」＝九州の強豪プレイヤー。「ザコ＠DQN」というリングネームで出場している。

闘劇FINALの見どころ

ウメハラ　『カプエス2』の見どころは、因縁とか対戦のカードに注目するのがいいと思いますね。システムやキャラを見ても、システムを理解していないとあまり面白くない。試合自体に見どころがあったとしても、ストーリーを知っていないと面白くない。

ダン　分かりやすいところでは、ジャンケンで勝てば先鋒の後出し権を選べるから、勝った方がすごく有利。だから、その辺を踏まえていると楽しめるかも。後出しで出したAグルーヴを相性の悪いKグルーヴで倒しちゃうとか。

D44　いや、俺のAグルーヴは圧倒的な力でP、Kグルーヴを撲殺するよ。

ダン　つまりAグルーヴがP、Kグルーヴを倒すところか、それもまあ見どころになるね。でも逆にP、Kグルーヴが活躍するのも面白い。

D44　まあ、グルーヴごとの職人がそろっているので、長所を活かす動きを見てほしいかな。自分に限っていえば、いかに相手をハメ殺すかを見てほしいです。それしか考えていないんで。

ダン　オリコンをバッチリと決めてハメ殺すのを期待していいの？

D44　俺、大会だとかなりミスするんですよ。あらかじめ言っときます。俺のミスはあるものとして見ていてください（笑）。Aグルーヴも大変なんですよ。

ウメハラ&ダン　知ってるよ。

ダン　結局見るのはAグルーヴ中心になるのは間違い無いね。ウチのチームは全員Cグルーヴだから地味だし。

ウメハラ　全員同じグルーヴだと長所と短所ができちゃうから、バランスは悪いよね。Aグルーヴ3人は例外で、問答無用に強いけどね。

ダン　そういや海外勢はどうなの？

D44　アメリカからは、「リッキー」が来ることが確定した。

ウメハラ　えっ、来るんだ。

D44　露骨に嫌な顔するなよ（笑）。あとのメンバーは「キャンベル」が確定。もう一人はCグルーヴになった「キム」か、「アレックス」のどっちか。

ウメハラ　「アレックス」はもうやっていないでしょ。

D44　そう、あまりやっていないらしいけど、一応争ってる。ホントは一位抜けは「ジョン・チョイ」なんだけど、彼は学校の都合で参加できないらしい。

ウメハラ　一位抜けなんだ。Nグルーヴとかじゃない？

D44　いや、Cグルーヴに変わってる。

ウメハラ　とりあえず、「リッキー」には当たりたくないね。かなり強いし。

D44　キャラはAグルーヴのバルログ・さくら・ブランカになっている。キムもロレント・サガット・ブランカで安定している。「キャンベル」はモリガンが爆発したら結構怖いね。

ウメハラ　「I－NO」君のところと海外勢が当たったら、接戦になると思う。

D44　「マゴ」のチームはキャラ勝ちしているから負けないとは思うけど。

ウメハラ　もし、「I－NO」君が「リッキー」に負けたら、キャラ差でそのまま終わる可能性も十分あるね。

ダン　その勢いで決勝は日本対アメリカになるかもしれないね。

D44　そうなると面白いなぁ。

ウメハラ　組み合わせによっては十分あり得ると思う。マジでダークホース。海外勢は結構注目すべき存在だよ。

D44　Aグルーヴだけでなく、海外勢の動向も要チェックだね。

※座談会補足：AグルーヴはP、Kグルーヴかなり有利。
「リッキー」＝アメリカの強豪プレイヤー。『カプエス2』だけでなく、『マヴカプ2』や『ストⅢ3rd』でもトップクラスの実力を持つ。

闘劇FINAL　この対決を見逃すな！

やはり注目したいのは「ウメハラ」対「ヌキ」の対決。幾度と無く全国大会決勝を争った二人だが、第一回闘劇で実現しなかったこのカードは、今回『カプエス2』でしか実現し得ない。再び決勝の舞台で「ウメヌキ対決」が見られるのであれば、これ以上の好カードは無いだろう。

アメリカで強さを見せ付けた「ときど」、「INO」と、海外勢の対決にも要注目だ。「ウメハラ」や「D44」も一目置いている強者「リッキー」などのアメリカ勢が乗り込んでくる。日本の技術を学び、さらにパワーアップした彼らが『EVO2003』の雪辱を晴らす可能性も十分あり得る。

座談会参加者



D44



ダン
（C リュウ、ケン、サガット）



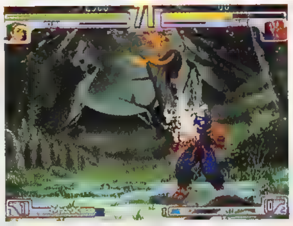
ウメハラ
（C ケン、ガイ、サガット）
未定

一度読み勝てば、どんなドラマが起こるか分からない

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future 座談会

ハイレベルな東京エリアを勝ち抜いた4チームの代表者たちが、卓を囲んで熱弁を振るう！ 『闘劇2004』『ストⅢ3rd』の見どころとは？

『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』とは



2D格闘の金字塔『ストリートファイター』シリーズの最新作。打撃、投げ、ブロッキング、という三すくみのゲームシステムが奥深い駆け引きを産み出し、発売から5年たった今でも多くのプレイヤーに愛され続けている。



注目の対戦組み合わせ

※座談会補足：【Teamネブラスカ】（いづ／地球／KSK）、【全知全能】（スペJ／メスター／ラオウ）。「RX」＝どこからでもハメてくる強豪ユリアン使い。「藤原」＝攻めのセンスが光る強豪ダッドリー使い。

マッチ　まず見たい組み合わせは、前回の決勝対決「いづ」対「スペJ」じゃない？

ラオウ　オレはその対決見たいんけど、うちのチームとしては、【Team ネブラスカ】と当たったら負けそうだから、正直イヤだな（笑）。「ボス」対「いづ」とかは？

ボス　あいつのまことには負ける可能性があるけど。思う。「J」さんには絶対に負けないと

J　何を今さら……（笑）。オレは【一騎当千】対【これが布団部のサガか…】が見たいかな。

ラオウ　【これが布団部～】「dirty♪」のオロが3タテするかもしれないね（笑）。

ボス　その組み合わせは、順番決めが相当重要な気がする。

マッチ　そうなんだよ。【これが布団部～】とは予選で1回当たっているんだけど、そのときは順番決めミスって負けた。

ボス　ほかに見たい組み合わせって何だろ？

マッチ　オレは「ボス」対「K.O」がスゲエ見たかったんだけどな。

ボス　いやいやいや、オレらはチームが同じで、当たりようが無いから（笑）。

J　「ヌキ」の「happy」への板橋ニュートン予選でのリベンジマッチとかは？

マッチ　「RX」対【ファイナルボム】のだれかとの対戦も見たい。

ラオウ　ああ、見たいね～。自分が「RX」と戦うのは絶対イヤなんだけど、ほかの人が「RX」と戦うのはスゲエ見たい。

一同　（笑）。

マッチ　分かる分かる。「藤原」対自分以外の人っていうのも、同じ感じで見たいね。

ボス　じゃあさ、「RX」と「藤原」が対戦すりゃいいんだよ。相当面白い試合になるよ。

一同　（笑）。

J　【全知全能】対【人間学園（平田のb）】も見てみたいな。何かすごいマッチしそう。

ラオウ　前回の闘劇前日に新宿のモアで「178」とやったことがあったんだけど、そのときは28勝2敗でオレが勝ったんだよね。だから、もし当たっても大丈夫だと思う。

マッチ　あとは「いづ」対「J」さんかな。

ボス　ああ、「東西まこと対決」ね。その辺自信はどうなんすか？「J」さん。

J　いや負けないと思うよ。っていうか、オレとやる前に負けちゃうんじゃないかな。

一同　ヤバ過ぎる自信だ……（笑）。

闘劇FINALの見どころ

※座談会補足：即死クラスのハメ＝エイジスリフレクターを使い、相手を挟み込んでガード不能～連続技を決める。状況によってはそこからさらにガード不能～連続技が決まる。難度は高いが威力は絶大。

マッチ　『ストⅢ3rd』を知らない人には、どんなところを見てほしい？

ラオウ　『ストⅢ3rd』って、「ここから負けることは無いだろ？」ってところからサクッと負けられるゲームじゃん？　そういうひどいやられ方をしたヤツの負けたときの顔を見てほしい。

一同　（爆笑）

ボス　日常では絶対にしないような顔をするからね（笑）。

J　少なくとも、ここに居るメンツはみんないい顔をするよ（笑）。

ラオウ　それで、逆にそういう勝ち方をしたヤツは宝くじが当たったときのような顔をするっていう……。

マッチ　そうそう（笑）。だから、体力が少なくなっても、最後までホントに分からないゲームだよね。

J　怖くて、とどめを刺しにいけないときとかあるもん。

ボス　このゲームって、最後に安定できる行動が無いからね。最後の最後でブロッキングからまくられることなんて普通にあるから。

ラオウ　KOFの場合だと、開始10秒で「この試合決まったな」ってことがあるけど、『ストⅢ3rd』の場合って、体力MAXと体力残り1ドットで残り10秒しか無くても、負けている方のスーパーアーツゲージが満タンだったりしたら、まだ分からない。

マッチ　そうだね。そういう試合展開になった場合に、どんな逆転劇が繰り広げられるか期待して見てほしいよね。

ラオウ　まあ逆をいえば、ゲージをためることだけに専念したセコセコした闘い方もあるんだけど、そういう闘い方を含めてもやっぱり面白い。

ボス　あとは、「RX」のユリアンみたいな即死クラスのハメも、見ていて面白いんじゃない？

J　研究に研究を重ねた一部の人にだけできるハメね。理論上抜けられるけど、実戦じゃまず抜けられないっていう。

ラオウ　見た目が地味なのが残念だよね。『ストⅢ3rd』をやっている人は「おお！」って感動すると思うけど。

マッチ　各自のプレイスタイルに注目して見てもらっても面白いかもね。

ラオウ　うん。「オレはスーパーアーツゲージがたまるまでは絶対攻めねえ」ってヤツもいれば、「K.O」みたいに最初から特攻していくヤツもいる。

ボス　各自のプレイスタイルを見て、もし「カッコイイ」って思ったのがあったら、このゲームをやってみてほしいよね。

闘劇FINAL この対決を見逃すな！

まず何といっても、ダントツの優勝候補筆頭に挙げられている【ファイナルボム（ヌキ／ボス／K.O）】の動向は目が離せない。個人のレベルを見た場合、このチームは他を圧倒している。座談会で「ボス」が「うちのチームは先鋒「K.O」が全チーム3タテするのが目標だから」と豪語していたことを付け加えておこう。

そのほかでは、東京・関東エリア以外のチームでは【--------。】（梅園／ひこねファイトクラブ／松田／鷲見）、【人間学園（平田のb）】（ザコ@DQN／178／牛！？）の試合も見逃さずに。

座談会参加者



ボス（ヤン）　ファイナルボム



J（まこと）　死ね死ね団。ナミキ組



マッチ　一騎当千



ラオウ　全知全能

「大御所」がデュオロンをどう“いなす”か!?

THE KING OF FIGHTERS 2003 座談会

前回の覇者「大御所」を含め、一同KOF部門2大会連続出場のプレイヤーによる座談会。闘劇常連(?)が注目するのは、果たして……!?

『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003』とは



本作にてめでたく十作目を迎えたKOF。

本作では従来のシリーズとは違い、「マルチシフト」というシステムにより、ラウンド中にキャラを任意にチェンジできる。今まで以上に目まぐるしい攻防が展開される。



注目の対戦組み合わせ

※座談会補足：「陳彦」＝上海代表のプレイヤー。「BASH」＝第一回闘劇「KOF2002」部門準優勝の韓国のプレイヤー。今回は諸事情に不参加。

キャベツ　「書記」対上海の「陳彦」だろ!?

一同　それだ！

ウォーズ　それ以外っていわれると、関東の人しか知らないからな……。

キャベツ　遅咲きの怪物対決(「書記」対「遅咲きの怪物超らもん」)は？

一同　ちょっとだけ見たい(笑)。

極限堂　確かに関東の人しか知らないな。あ、自分対「書記」が見たい。

一同　おぉ～(笑)。

ウォーズ　じゃ、ぜひ一回戦で！

極限堂　ホントに闘劇で「書記」とやってみたいよ。

キャベツ　俺は絶対当たりたくない！

大御所　でも、途中では当たりたくない。最後の最後で……。

書記　俺はここに居る人とは、できるだけ当たりたくないですね。

キャベツ　デュオロン使っていない俺と当たるのはうれしいだろ～(笑)!?

書記　俺の注目は、本戦ってやっぱりデュオロンが多いんですけど、「大御所」が並み居るデュオロンをどうやって“いなす”かを見てみたいですね。

極限堂　「大御所」がどうデュオロンをいなすか!!

キャベツ　俺はいなせないな～。

大御所　あとは、「へんぼく」っていう人が、弱キャラが入っていてコダワリがあるっていうか。

キャベツ　分からん殺しじゃないの？

書記　信念っていうか、「大御所」より弱いチームだ！　みたいな。

大御所　じゃあ「へんぼく」が、強キャラの「書記」さんにどこまで食い下がるか、っていう組み合わせは？

極限堂　それは興味あるね。雛子、真吾とラルフでデュオロン戦どうなるの!?

ウォーズ　でも格好いいなぁ～。しかも、このチーム構成でだれがリーダーなのかも気になるしね。

極限堂　あ、俺「大御所」と関西の強豪「カオル」の試合も見たい。二人ともデュオロンを入れてないから。

書記　確かに入っていないですね。

極限堂　「カオル」もプレイヤー性能が高いから、「大御所」と「カオル」が、デュオロン無しでどういうKOFを見せてくれるのか気になる！

書記　キャラ変更できるから、本番で入れてくる可能性はありますよ(笑)。

キャベツ　僕が見たいのは「大御所」対「BASH」です！　ってのは冗談で、「大御所」や「書記」のような代表的なプレイヤーが、海外選手と戦うところが見たいですね。自分は入ってないです(笑)。

闘劇FINAL この対決を見逃すな！

何といっても注目なのは、前回覇者“投げの神”「大御所」と、本作で強烈な強さを誇る「書記」。直接対決はもちろん、ほかの有名プレイヤーと両者の対戦も見物だ。

上海からの刺客「陳彦」も注目株。使用キャラは日本勢とほぼ変わらないが、どんなプレイスタイルなのかは非常に興味深い。

また、強キャラのデュオロンを使わないプレイヤーの試合も、注目すべきだろう。

闘劇FINALの見どころ

※座談会補足：きつい二択＝本作はやられ時などにある投げ無敵時間が無いため、投げと打撃の完全二択を仕掛けるチャンスが頻繁に起こる。

キャベツ　やっぱりデュオロン無しの「大御所」が、どうやってデュオロンを“いなす”かじゃないですかね。

極限堂　俺は、連続技のダメージを見てくれ！　って感じ。ほかのタイトルを見に来た人にも分かりやすいと思う。とにかく減りを見てくれ。一瞬で一人倒されるから！

ウォーズ　しかも、一人倒さたのに、そこからきつい二択が始まる。

極限堂　決勝って、デュオロン対デュオロンばっかり見せられることになるでしょ。

ウォーズ　そうでもないと思う。デュオロン対決でつぶし合うのを避けて、ほかのキャラを当てにくる人も多いんだ。最近は。

極限堂　そんなのはデュオロンで返り討ちですよ(笑)！

書記　KOFって、展開がスピーディーな部分が面白いと思うんで……。まぁ一瞬で一人倒されたり(笑)。そういう素早い展開の中における、駆け引きとかに注目してもらいたいですね。

キャベツ　それから俺(書記)の連続技精度を見ろ！　と(笑)。

大御所　今は攻めるべき、今は退くべきだ、っていう攻防が切り替わるポイントを見てほしいかな。あと、いろいろな人の投げハメに注目かな。今回は投げが強いからあまりデカいことが言えないんで……。

ウォーズ　細かい見どころって結構あるとは思うけど、展開が早くてホントすぐ試合が終わっちゃうゲームだから、その辺りはしっかり見てもらえると……。「書記」の隣で同時に「サムライスピリッツゼロ」の対戦始めたことがあったんだけど、俺が2ラウンド終えたら「書記」はもう2連勝してた(笑)。それぐらいKOFは試合が早い。

キャベツ　俺の見どころは……みんなと一緒ですね。

極限堂　お前、使えねーなー！

書記　あ、デュオロンが強キャラっていうのは認知されてると思うけど、それ以外のキャラがどう闘うかは注目かも。

キャベツ　……です。

一同　うなずいてるだけじゃねーか！

キャベツ　じゃあ、デュオロンと大門の二強を入れていない、僕と「へんぼく」さんの試合に注目ということで。あとは海外枠の「陳彦」と僕の試合にも注目！

キャベツ以外　自分だけじゃねえかよ！

座談会参加者


極限堂（デュオロン、K'、大門）


書記（デュオロン、庵、大門）


大御所（クラーク、ジョン、大門）


ウォーズ（K'、大門、デュオロン）


キャベツ（庵、K'、紅丸）

慶寅とそれ以外のキャラの対決に注目!!

サムライスピリッツ零 座談会

関東、関西の予選通過者が『サムライスピリッツゼロ』をばっさりと斬る。じっくりした闘いが繰り広げられる「サムライ」の見どころは？

『サムライスピリッツゼロ』とは



「サムライスピリッツ」シリーズの新作の本作は、強斬りの爽快感をそのままに、「無の境地」という一発逆転を狙えるシステムを採用。一瞬のスキをうかがう緊迫した攻防の中、勝負を分かつ一閃を放つタイミングに注目！



注目の対戦組み合わせ

麦わら　俺の注目の組み合わせは「キース」と「JEO」君の腐れ外道対決かな。どっちが先に烙印（外道の烙印押し）決めるかで勝負が決まっちゃうのがアツイ！

ドン・ばんちょ　先に烙印を決めるというより、どっちが烙印出せないかになるよなぁ。

シン　俺は「塩澤」対「ごろたん」かなぁ。同じタイプのプレイヤーで、試合中に対応策を見付けるのがうまい。そこが見物かと。

塩澤　「ごろたん」は確かに見たい。あとは「むっべ」対「トモノ」とか。

シン　それは「トモノ」が勝ちそう。

塩澤　じゃあ「ジョウ」慶寅と「むっべ」ミナかな。実力がきっ抗しているし、面白そう。

麦わら　キャラ差がすごくあるじゃん。

塩澤　キャラ相性はキツイけど、「むっべ」は慶寅のさばき方がうまいから分からない。

麦わら　関西では「どれみふぁでぐち」さんと「よんすん」さんあたりが来そうですね。二人ともしっかりと待つことができて、反撃がしっかりしているから安定している。

シン　関東で有力選手を三人挙げるとしたら「トモノ」、「JEO」、「ウチヤマ」あたりかな。「塩澤」は言うまでも無いし。この三人がぶつかり合うと面白い。あとは「FAG」、「レイ」あたりを見ておくといいかも。

塩澤　「トモノ」に負ける要素は無いけどな。

※座談会補足：先に烙印〜＝腐れ外道の同キャラ戦では烙印をくらった後に烙印で反撃できる。その後は烙印で反撃されるため、先に決めた方が有利。

闘劇FINALの見どころ

ドン・ばんちょ　闘劇FINALの見どころは……ガン待ちやなぁ。あとはドン家の活躍に注目。リングネームに「ドン」が付いていない人も居るけど。

シン　絶対にジリジリとした待ち合いになるね。ガン待ちは腐れ外道対慶寅で見られる。あとは雲飛が画面上部を逃げ回るところも見物かな。

塩澤　サムライはじっくりと攻めていくのが重要だしね。俺はギルティのプレイヤーに時間の使い方を教えてやりたいね。サムライはタイムオーバーまでじっくり戦う試合が多いし。

ドン・ばんちょ　あとは外道に負ける「麦わら」のタムタムとか（笑）。

塩澤　それはあり得ないね（笑）。キャラの相性だけで勝てる。

シン　キャラ変更ができるから、すごい不利な相手がいるキャラをメインに使っている人は出しづらいだろうね。

麦わら　まあ俺の腐れ外道は置いといて。体力が負けてからの巻き返しが難しいから、負けているのに逆転しているヤツはすごい。そこに注目してほしい。

シン　まあ、待ちが強いから逆転はホントに難しい。攻めて勝てるのは「しぐるど」と「塩澤」くらいじゃないかな。

塩澤　実は攻めゲーじゃない？

シン　いや閑丸だしな、お前は。

塩澤　大会では読み合いが分かりづらい。まあ待ち合いになっていても、先に動いた方が不利とは限らない。

塩澤　ほかのゲームだと小技をガードしてしまうとそのまま攻め込まれちゃうけど、防御崩しが強力だから、あながち待った方が有利でもない。

ドン・ばんちょ　動かない方が強いやろ。俺は最初の10秒だけでいい。

一同　（笑）。

麦わら　防御崩しを避けられるDボタン関連の動きにも注目したい。背面を取ってからの永パは見ものですね。「出た〜って！」

ドン・ばんちょ　確かに楽しい。

麦わら　ホントにあれが出ると慶寅使いはテンション上がる。あとは弾きかな。一回成功すると試合がひっくり返るし。

シン　無の境地の読み合いは分かりやすいね。相手の体力をギリギリまで減らして、いかに発動させないかが難しい。

ドン・ばんちょ　無の境地のゲージは自分の方が多いのに、相手に小足が当たっちゃって相手が先に発動できるようになっちゃうとかなぁ……。

シン　慶寅はどうすんの？

塩澤　あの性能はちょっとやり過ぎ。

麦わら　俺はうれしいですよ。慶寅使いだし。いい調整って感じですね。

ドン・ばんちょ　……慶寅使いはマジでどっか行ってほしいわ（笑）。関東勢は慶寅にはどう対処する？

塩澤　ガン待ちだね。

シン　対応型でいきますよ。正面からやったら勝てない。

ドン・ばんちょ　でも、「塩澤」さんクラスなら片手で余裕ですよねぇ。

塩澤　小指で余裕。

シン　まあ、慶寅はどんなプレイスタイルでも強いな。

ドン・ばんちょ　関西に強い慶寅は居ないしなぁ。俺くらいか。しっかりやっているヤツは「麦わら」くらいちゃうか？

麦わら　今でも強撫子を出す練習だけは毎日やっている。波動拳コマンドなのにすげー難しい（笑）。

塩澤　とりあえず、静と動の一瞬の攻防を見てほしいですね（笑）。

※座談会補足：慶寅対腐れ外道＝どちらも主力のけん制技に反撃できるため、待ち合いになりやすい。
永パ＝背後から攻撃をくらうとのけぞり時間が延びるため、ループできる連続技などが狙える。

闘劇FINAL この対決を見逃すな！

最強キャラ筆頭の慶寅を使いこなすプレイヤーとそれ以外のキャラを使いこなすプレイヤーの対決に注目が集まるだろう。慶寅使いの本場関西では「ドン・ばんちょ」、「麦わら」、「富田」、「ジョニー」など使い手が豊富。さらに関東で名を馳せる「ジョウ」なども評判が高く、層が厚い。

使用率トップの慶寅との対戦は避けられない他キャラ使いがどうさばいていくのか？関東の上位キャラの使い手・雲飛使い「トモノ」、閑丸使い「塩澤」、水邪使い「ころたん」、腐れ外道使い「JEO」や下位キャラを使いこなす職人たちがどう戦っていくかにも注目していきたい。

座談会参加者


ドン・ばんちょ（慶寅）


麦わら（慶寅）


シン（半蔵）


塩澤（閑丸）

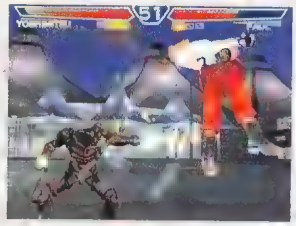
下馬評は本命「垂れ乳巌竜」、対抗「タケヤマ」!

鉄拳4 TEKKEN 4™ 座談会

鉄拳界のカリスマ「垂れ乳巌竜」を中心に、本選への出場を決めた関東の強豪プレイヤー6名が集結！　果たしてどんな話が飛び出すのやら……。

『鉄拳4』とは

ナムコが誇る3D格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの最新作。打撃or投げでいかに相手にダメージを与えるかという読み合いのほか、壁やアンジュレーションといった「地形」を考慮して戦術を組み立てるところは、非常に奥深い。





注目の対戦組み合わせ

※座談会補足：臘車・華輪＝どちらもヨシミツの技。前者は飛び上がって回転しつつ斬り掛かる技。後者は高速で回転しつつ移動する技。

垂れ乳巌竜　注目試合は結構あるよね？
シゲ　同キャラ戦はどれも注目じゃない？
はと　「垂れ乳」と「ハヤト」のシャオユウ同士の対決とかはどうなんすか？
垂れ乳巌竜　いやいや、話にならないよ（笑）。
蒼天　オレは「はと」対「麦わら」が見たいね。平八対決で優劣を決めてほしい。
垂れ乳巌竜　オレはやや「はと」有利だと思うな。その辺、「はと」はどうなの？
はと　いやぁ、もちろん勝ちますよ。
シゲ　おっ、そういう強気な発言いいね！
蒼天　仁対決も結構見物じゃない？　「タケヤマ」でしょ、「SYO-KI-」、「じょう」、「柏アキラ」……それから「九十九」。
一同　いやいや、「九十九」は無い（笑）。
垂れ乳巌竜　「柏アキラ」戦は同じ地元として負けられないよな？　「タケヤマ」？
タケヤマ　うん。負けられない。でも、仁対決って日ごろからよく見る組み合わせだから、実はあまり面白くないのでは？
SDZ　仁の場合は、ジュリアとかクマとかと当たったときの方が面白い。絶対的に不利なキャラがどれだけ頑張るかの方が、見ていて絶対面白いよ。
蒼天　あと見たい強キャラ対戦って何かな？　「雷神」対「たいぞー」のリー対決とかは？
シゲ　あぁ、師弟対決ね。でもさ、それで「雷神」が勝ったらヤバくない？　結構長い間ブランクがあったわけだしさ。
はと　どっちに転ぶか分からないっすね。
シゲ　関東と関西の対決も見たくない？
SDZ　でも、今回関西のトップが出てないから微妙じゃないすか？
蒼天　ああ、大阪の「メンストリュウ」さん、「メンスト17号」さん、あと、九州の「プー」さんとか出てないからね。
垂れ乳巌竜　いや、でも「マッモト」とか、「外道参上」とか、結構キチぃよ？
タケヤマ　うん。あの辺はキツい。
蒼天　っていうかさ。オレ決勝戦で「垂れ乳」とやりたいんだけど。ボコボコにしたい。
垂れ乳巌竜　え〜っ？　オレは一番お前とやりたくないんだけど（笑）。
シゲ　う〜ん、確かにお前ら二人は決勝まで上がってもおかしくないからなぁ。本当にその対決はあり得るかも……。
SDZ　準決勝まで進めばステージに上がれて、入場シーンとかあるんですよね？
垂れ乳巌竜　じゃあさ、「蒼天」は壇上に上がったら、ヨシミツのコスプレして出てきてよ。
蒼天　いやいや、あんな鎧着てたら普通にレバー操作とかできないから！
垂れ乳巌竜　臘車（⇩⇦⇨●●）で出てきてよ。
蒼天　それもキチい（笑）。華輪（⇦●●）くらいならできそうだから練習しとくよ。
一同　（爆笑）。

闘劇FINALの見どころ

※座談会補足：周回コンボ＝ヴァイオレット（リー）で壁を利用し、相手を浮かせ続ける連続技のこと。

蒼天　会場に居るギャラリーに見てほしいところって何だろうね。
垂れ乳巌竜　クマの真・サーモンの減りっぷりとか見たら、みんな「楽しそう〜」って思うんじゃないの？
シゲ　いやぁ、でもクマを見てくださいとはいえないでしょ（笑）。一人しかクマを使っているヤツは居ないし。
蒼天　オレ対関西勢の試合で、オレがネタ勝ちするのを見てほしい。初見ではホント強いからね、ヨシミツは。
垂れ乳巌竜　あぁ、オレもネタ勝ちするところを見てほしい。シャオユウも使っている人が少ないから、あまりネタバレしていないでしょ。何度でも受け身取っちゃってくださいって感じ。
シゲ　とかいいながら、関西勢と当たる前に負けちゃったりしてね。「SDZ」は見てほしいところは無いの？
SDZ　そうっすね……、ステージがアリーナのときの周回コンボかなぁ。
タケヤマ　決勝戦はステージがアリーナ固定だから、「たいぞー」とかが勝ち上がってくればやってくれるかも。
蒼天　いや、オレは周回コンボを『鉄拳』知らない人に見てほしくない。ずっと浮いているだけだから印象が悪い。
はと　でも、そういうインパクトのあるものじゃないと、『鉄拳4』を知らない人が面白くないんじゃない？
シゲ　あぁ、それはあるね。じゃあ、ゲーム画面じゃなくて、人を見てもらえばいいんだよ。優勝したのに笑顔じゃない「タケヤマ」とか。
一同　（爆笑）。
垂れ乳巌竜　お前は対戦中の顔もヤベエ。白目向いているからね。前に「吉まっちょ」といっしょに観戦していたんだけど、あの「吉まっちょ」がヤバイって言うくらいだからね。ホント怖い。
蒼天　闘劇って、あとでDVDとか出るじゃん？　そのDVDに「タケヤマ」の顔が映るとヤバくない？
垂れ乳巌竜　そうだよ。だから「タケヤマ」は勝っちゃダメなんだよ。
タケヤマ　……。
タケヤマ以外　（笑）。

闘劇FINAL この対決を見逃すな!

上のカコミで名前の挙がっていないプレイヤーでは、ホール神「アックス」、若手スティーブ使い「イカ」、強豪平八使い「コスケ」辺りにも注目したい。彼らと座談会出席プレイヤーが当たったときは、ハイレベルな戦いが繰り広げられることは間違い無い。

また、座談会の参加者は「クマやマードックといった"弱キャラ"とされるキャラたちが、トーナメントをどう戦っていくか気になる」と言っていた。これらのキャラを使う「K-ミリア」、「ハッコウダ」に注目して本選を観戦してみるのも面白いだろう。

座談会参加者



sdz（ブライアン）



蒼天（ヨシミツ）



垂れ乳巌竜（シャオユウ）



シゲ（ジュリア）



タケヤマ（仁）



はと（平八）

やはり関東対関西の対決がアツイ!!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire 座談会

7年ぶりとなる全国大会に向けて、モチベーションが高まっているプレイヤーを代表し、関東の有力プレイヤーが闘劇の見どころを考察。

『ヴァンパイアセイヴァー』とは

カプコンの人気対戦格闘ゲームヴァンパイアシリーズの3作目にあたるタイトル。インパクトダメージやアドバンシングガードといった新システムの採用により、スピーディーで緊張感あふれる闘いが可能となった。





注目の対戦組み合わせ

Kaji　じゃ、まずは僕たちが見てみたいと思ってる対戦カードを挙げてみようか。「たかはし」と「やまかわ」が戦うところなんて見てみたいよね。

ほえ　確かに。それは見てみたいかも。

地球　ガロン同士とバレッタ同士は、できれば見たくないかな。

T2ya　ザベル同士の対戦もちょとやだなぁ。

コショー　とりあえず、同キャラ対戦は見たくないってことで。

Kaji　見たい組み合わせに話を戻すと「朧」と「皇」が戦ったら面白くなりそうだよね。

T2ya　「ハイタニ」対「地球」は?

地球以外　それ見たい!

地球　それは、俺が守り切れなくて、闘劇FINALという大舞台で辱めを受けるところを見てみたい!　ってことですかっ!(笑)

コショー　そんなことないよ。初手が当たった方が起き攻めで一本取っちゃう感じになると思うよ。

ほえ　「こーへぃ」と「CAA」とかは?

コショー　「こーへぃ」はぜひ関西勢と当たってほしいな。びっくりするんじゃない?　何だこのデミトリは?　って感じになると思うよ。

地球　俺が個人的に見てみたいのは「ヤンキー」対「ハイタニ」かな。「ヤンキー」は、ガードキャンセルをポイントで決め打ちしてくるから、それに「ハイタニ」がどう対処するのかを見てみたい。

コショー　「ヤンキー」ってQ-beeの立ち回り方が分かってる人だから、それが関西勢と当たったときにどうなるか興味深いよね。

地球　「ヤンキー」は特別だよね。だから「ヤンキー」は関東のプレイヤー中で、優勝候補に挙げられると思うよ。

Kaji　「マスオさん」対「Sako」も面白そうだよね。

地球　あとは「将軍」対「CAA」とかもいいかも。「将軍」ってガードが堅いでしょ。ザベルのラッシュをどうやってしのいでいくか、見てみたいな。

コショー　「ヴァンパイアセイヴァー」を知らない人に、ぜひ見せてあげたいキャラクターの組み合わせっていうのもいくつかあるよね。

T2ya　デミトリやモリガンみたいな昇龍キャラ対ザベルなんか面白いと思うよ。

地球　アナカリス対ジェダとかも見てほしい。ほかの対戦格闘とはひと味違った対戦が楽しめるんじゃないかな。

※座談会補足:「こーへぃ」=ガードキャンセルの精度が異常に高いデミトリ使い。

闘劇FINAL この対決を見逃すな!

やはり注目なのは関西勢と関東勢の対決。関西勢では「ハイタニ」、「CAA」、「Sako」が有力視される。これに対し関東勢はここに登場した五人に加え「こーへぃ」、「ヤンキー」などが挙げられる。

また、キャラの種類が多い関東と少数精鋭の関西が戦う試合は注目の的となるだろう。また、当日予選に参加するとウワサされている「ヌキ」が、本戦への出場権を獲得できるのかもポイント。

闘劇FINALの見どころ

Kaji　つぎに闘劇FINALの見どころについて語ってみましょうか。

地球　奇跡的にも全キャラクター、FINALに出場するんだよね?

T2ya　そうだね。サスカッチとザベルばっかりだと思ったけど。

コショー　サスカッチとザベルって確かに強いんだけど、使いこなせるようになるにはかなり時間がかかると思う。だから意外に少なかったんじゃないかな。

地球　で、見どころだけど、大会では初見の相手と戦うことになるよね。だから最初の数秒で、相手のクセや戦い方を見切らなくちゃいけない。もしかしたら見切れないうちに瞬殺されることだってある。相手に攻めさせないぞ、くらいの勢いのあるスピーディーな戦うを見せてほしいですね。

コショー　体力を回復できる白ゲージがあるのもセイヴァーの特徴の一つだよね。これのおかげで、体力ドットからでも逆転勝ちできるようになってると思うんだ。だから、闘劇ならではの信じられないような大逆転もあるんじゃないかな。

地球　流れが変わると一気に持っていかれるよね。あと、ポイントになるのは根性値かな。例えばジェダは後半に体力が減りにくい。いわゆる根性値が高いキャラクターだから、ジェダの逆転劇は期待できるんじゃないかな。ね、「ほえ」さん!

ほえ　いや、期待しないでよ(苦笑)。

Kaji　あとは試合展開の早いゲームなんで、そのスピードに乗り遅れないように。

コショー　間合いの取り合いが面白いゲームなので、その崩し合いにも注目です。

地球　どのキャラも自分の得意な間合いを取りたがるからね。それをいかに崩していくか。そこらへんは駆け引きだよね。

T2ya　結論としては全キャラそろってるんで、バリエーション豊かな対戦を楽しんでくださいって感じかな。

コショー　リリースされてからかなり時間がたっているタイトルなんで、同じキャラでもかなりプレイヤーの個性が出てきてると思うんです。そこらへんの戦い方の違いにも注目してほしいな。

地球　予選を通過した数の少ないキャラをよく見てほしい。勝ち上がってきたってことはそれなりの理由、テクニックがあると思うんで、そういった匠の技を堪能してほしいな。

※座談会補足:白ゲージ=本作は受けたダメージの白いゲージ部分は一定時間で回復する。
根性値=体力が減っているほど、受けるダメージに対して掛かる補正のこと。

座談会参加者



ほえ(ジェダ)



コショー(バレッタ)



Kaji(リリス)



地球(アナカリス)



T2ya(ザベル)



橋”で勝ち名乗りを上げろ!

団体抗争勃発

トレーディングカードを集めて自分の団体の所属選手を増やし、好きな技を覚えさせたレスラーで全国のプロレス者たちと競い合う――そんな夢の対抗戦がついに実現した。今回は初プレイ前に予習しておきたいゲームシステムを詳細解説。遊び方を覚えたら、早速団体対抗戦に参戦しよう。

バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ/[illegible]ティン[illegible]
■[illegible]：オンライン[illegible]カー[illegible]
■[illegible]：専用筐体＋トレーディングカード
■[illegible]：2004年5月発[illegible]
■[illegible]

全国プロレス者の“夢のかけ





自分だけのオリジナル団体で
全国規模の団体抗争に参戦！

団体旗揚げ

まずは自分だけのプロレス団体をオンラインで旗揚げ！ 「新日本」「NOAH」「ZERO-ONE」やフリーで活躍する実名選手121人の中から自分の好きな選手を集め夢の団体を完成させよう。ど真ん中軍団や高山善廣もフリー参戦！



お気に入りの選手を
団体のエースに鍛え上げろ！

選手育成

団体に所属するお気に入りのレスラーは、大事に鍛えて団体のエースに育て上げよう。エースが大森隆男、なんていう渋〜い団体で永田や三沢、橋本らトップレスラーに対抗するのも楽しい。アックスボンバぁーッ!!

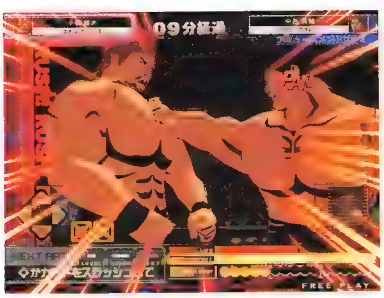


勝つだけがプロレスではない！
興行の成功を第一に考えよう!!

団体運営

本作の目的の一つに団体を大きくしていくことがある。そのために必要なのは“絶対的な勝利”だけではない。“面白い試合”を追求して観客支持率を上げてこそ、本当のプロと呼べるのだ。対戦相手とスイングしたときの喜びは格別。

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!™







e-AMUSEMENTで全国の同志たちと
リアルタイム対戦！

全国対戦

コナミの「e-AMUSEMENT」サービス対応の本作では、いつでも全国のプロレス者たちとの対抗戦が可能！ 新宿の小橋VS熊本の高山、なんて遠距離対戦が実現するのだ。日本一のプロレス団体を目指し、今すぐ参戦せよ！

スターターパック購入方法

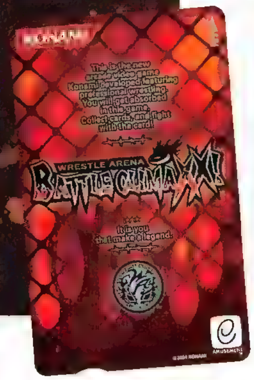
このゲームのセンターユニットに配置されている「ブースターパック」のベンダー。ほかのカードゲーム同様、まず買いたいもののボタンを押し、それからお金を投入すればOK。先にお金を入れると全部コイン返却口に落ちてしまうので要注意だ！

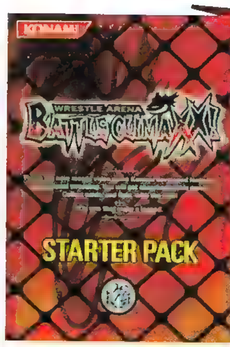
初心者向け企画

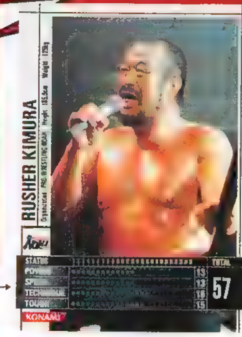
初回プレイマニュアル実践編

スターターパック完全解析

ここでは、初プレイに役立つ前情報を紹介。未プレイの人は熟読することを薦める。







プレーヤーカード→

←エントリーカード

中身はコレだ！

本作をプレイするには、まず右写真の「スターターパック」を購入する必要がある。その内容は以下の通り。

■エントリーカード×1枚
自分の団体のすべての情報をコナミサーバーへ記録するために必要なカード。最も大事なカードといえる。

■プレーヤーカード×1枚
選手カード。スターターに入っているのは、枠が白いカードで、いわゆるトッププレスラーではない。しかし、初プレイはこの選手一人から自分の団体を旗揚げし、徐々に選手を増やしていくことになる。

■スキルカード×10枚
選手に習得させて試合で使うための技カード。緑がレベル1の技、青がレベル2の技、赤がレベル3の技を表し、レベルが高いほど、決まったときの威力は高くなる。



スターターパックを買えばスグに全国規模の対抗戦に参加できる!!



↑スキルカード

① エントリーカードで自分の団体を登録！

ゲームを初めて遊ぶ際には、まず筐体にエントリーカードを挿入し、団体をコナミサーバに登録することになる。

ここで、プレイヤーの団体名とパスワードを登録することになる。思い付きで慌てて付けた団体名をずっと名乗るのはツライので、初プレイの前には、あらかじめ自分オリジナルの団体名を考えておいて入力することを強くオススメしたい。



団体名はコイン投入前に決めておこう。絶対その方がいい。

② 所属選手を登録

エントリーカードに団体を登録したら、次は団体に選手を所属させなければならない。

まず「マネージメントメニュー」の「団体運営」で「選手登録」を選択し、スターターに1枚だけ入っていたプレーヤーカードをスラッシュ（本項右下参照）すればよい。

すると最初から持っている団体所持金1500万円のうち500万円を使い、選手が一人キミの団体に登録される。



友達から黒いカードをもらってイキナリ大物を登録、ってのもアリ。



スターターパックに入っているプレーヤーカードは白いカードのみ。

③ 試合形式を決めて試合に突入！

選手を登録し「試合を始める」を選択すると、対戦形式メニューが現れる。とりあえず最初は、「全国対戦」→「階級別」の順で選択しよう。これで別店舗のプレイヤーで、なおかつ自分のレスラーと同じ階級の相手と対戦できる。

なお、最初に「ゲームの説明を受ける」を選んでいた場合、対戦レスラーは「マックス倉井」になる。あまり強くないので、いろいろな操作を試してゲームに慣れておこう。



「無差別級」を選択すればヘビー級対Jr.ヘビー級の対戦もあり得る。



全国対戦を選択すれば、ほかの店舗のプレイヤーと対戦できる。

これがカードスラッシュだ！

手元にあるセンサーにカードを読ませることを「カードスラッシュ」と呼ぶ。斜めにならないよう丁寧に。



センサーの片方から……、



もう片方へスライド。ゆっくり通してもちゃんと読み込む。

いかにワクワクがっつりプレイするか

これがバトクラIWGPの流れだ！

このゲーム、一見すると試合までの手順が複雑だが、実際にプレイするとそれほどでもないのだ。習うより慣れろ！



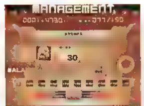
エントリーカード登録



マネジメント



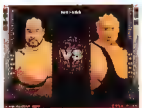
試合を始める



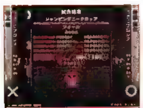
選手選択



トレーニング



試合



興行収入を得る



カードGET
（コンティニューでマネジメントに戻る）

マネジメント

メニューで必要なものはこれだ

初プレイ時に「説明あり」を選択していると、あっという間に飛ばしてしまう「マネジメントメニュー」。ここでは試合シーンへ移行する「試合を始める」のほかにも、選手との契約を管理する「団体運営」や、団体のさまざまなデータを確認できる「データ閲覧」、コナミからのお知らせを表示する「インフォメーション」などの項目がある。

この中でも特に重要なのが「データ閲覧」と「試合を始める」の二項目。選手を新たに登録するとき以外は、この二つを順に選べば必要な作業は完了できるだろう。それだけ覚えておけば、メニューで混乱することもない。



基本的には「データ閲覧」→「試合を始める」の流れでOK。



選手を登録したり解雇したりするときには「団体運営」を選択。

団体運営

選手の契約・解雇を管理

団体の所属選手を管理するメニュー。選手を追加登録するとき以外はほぼ選択しない。「団体解散」は、選手がいなくなるだけでなく、団体自体が消去され、すべてのプレイデータがリセットされてしまうということを覚えておこう。



興行を繰り返してお金がたまってきたら選手登録で選手を増やそう。

データ閲覧

自分の団体の状況を知る

現在のプレイデータ、過去最高のプレイデータ、登録選手の状態を確認できる。その中でも特に重要なのが選手の状態確認。ここで選手の体調を確認してどの選手を試合に出すか決めるのだ。疲れている選手はなるべく休ませよう。



この画面の内に、手元の技カードを元気な選手のものに交換しよう。

インフォメーション

コナミからのお知らせはここでチェック

コナミからのお知らせがある場合は、この項目を選択して確認できる。どういった内容のお知らせがあるかは現状ではわからないが、ときどき見ておくと、イベント情報などが記載されるのだろう。この項目は毎回見なくてもよい。



大会情報などが表示されるのだろうか？　ときどきチェックしよう。

試合を始める

いよいよあと少しで試合開始

この項目では、試合形式や試合する階級、さらに試合に臨む選手を決める。

基本的な試合形式はほかの店舗のプレイヤーと闘う「全国対戦」と同じ店舗内の対戦相手と練習試合をする「店舗内対戦」があり、団体が育っていると「タイトル挑戦」を選ぶこともできる。

試合階級は自分の体重に近い相手と対戦するか否かを決める項目で「階級別」を選べばヘビー級ならヘビー級同士、ジュニアヘビー級ならジュニアヘビー同士の試合となる。

三つの対戦方式

全国対戦	トレーニングメニューの後に、他店舗のライバルと試合を行なう。
店舗内対戦	同店舗プレイヤーとの練習試合。トレーニング、試合結果はセーブされない。
タイトル挑戦	最初は選べないが、選手が成長するとタイトル挑戦権が得られる。

試合方式選択



対戦相手選択。店舗内対戦は練習試合。対戦数に数えられない。

階級選択



対戦相手の階級を選択。「階級別」を選べば同階級の相手になる。

選手選択



試合に出る選手を選択。選手カードをスラッシュせよ。

トレーニングメニューへ



すべての設定が終わると、試合開始前のトレーニングに移行。

バトルのルール

お待ちかねのバトルシーンの操作・ルールを紹介。
意外と（？）アクティブな展開になるぞ。

トレーニング

試合前の最終調整

試合開始前のトレーニングは左記の通り。選手にはそれぞれ得意・不得意なトレーニングや技があるので、選手に合った育成法を見つけ出そう。

●**パワー**：選手のパワーを伸ばす。パワー技の習得率が上がりやすくなる。

●**スピード**：選手のスピードを伸ばす。スピード技の習得率に関係。

●**テクニック**：選手のテクニックを伸ばす。テクニック技の習得率に関係。

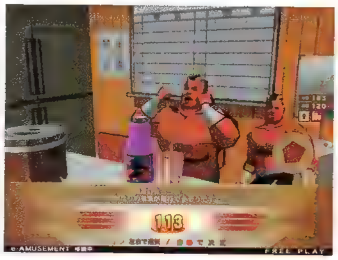
●**タフ**：選手の体力を上げる。より多くの技に耐えられるので非常に重要。

●**食事**：疲れた選手の体調を回復する。体重を増やす。

●**技練習**：習得した技の習得度を上げる。選手によって上がりやすい技と上がりにくい技がある。

●**技登録**：習得していない技カードをスラッシュして、選手に技を覚えさせる。

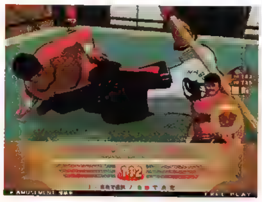

試合前にさまざまなトレーニングをしてレスラーを強化する。


疲れは食事で回復。食事も仕事の内！ チェンジ・ザ・ボディ!!

重要 トレーニングが始まったら 最初に技登録

マネジメントメニューで団体に登録されたばかりの選手は、まだ一つも技を習得していない。そのまま試合を始めたのでは、基本技だけで闘うことになってしまうので、レスラーを新規登録したら、必ず最初に「技登録」を選択しよう。

このとき登録する技は団体内のほかの選手と同じスキルカードを使っても構わないが、その選手の得意そうな技を登録した方が効率良く習得度が上がる上、相手の技に競り勝つ確立も高い。


そのレスラーに適した技を覚えれば習得度も上げやすい。

画面解説

コストと気力がとくに注意！

●**レスラー名**：現在試合中のレスラーの名前。

●**団体名**：初プレイ時に設定した団体名を表示。

●**プレイしている店舗名**：自分、および対戦相手がどの店舗でプレイしているかが表示される。

●**経過時間**：試合開始から何分進行したかがわかる。ゲーム中の1分が1ターンで、30分一本勝負で30ターンを消化すると、試合は引き分けということになる。

●**技表示部**：次のターンで使う技が入力されると、ここに表示される。

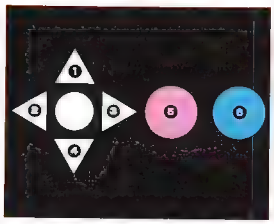
●**体力**：自分が操作する選手の体力が表示される。

●**スピリット**：自分が操作する選手のスピリット（気力）が表示される。

●**コスト**：技を使うときに消費するコストが表示される。コストが足りないと技を出せない。



ボタン解説



①②③基本技ボタン
レベル1の基本技を出す。使用コストは0。

④受けボタン
相手の技を受け止めて、ダメージを軽減する。スピリットが増加しやすい。

⑤フィニッシュボタン
フィニッシュ時に入力。

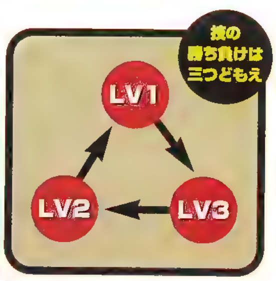
⑥ブーストボタン
技に特殊効果を付加。

バトルのルール

基本は小技・中技・大技の三つどもえ

本作のバトルは両者が毎ターン技を出し、競り勝った方の技が決まることで進んでいく。技どうしの勝敗は、基本的にLV1技、LV2技、LV3技の三つどもえ（左図）となっており、あいこの場合は、確率でどちらかが競り勝つ。この場合は、より習得度の高い技が勝ちやすいので、技練習で鍛えておくといい。

筐体の受けボタンを押すと相手の技を食らうが、ダメージを軽減し、スピリットを大きく増やすことができる。




あいこになると、習得度の高い方が勝ちやすい。鍛錬を怠るな!!



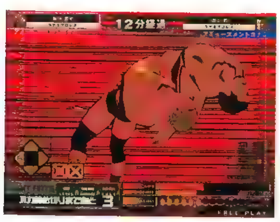
筐体に付いた受けボタンで技のダメージを軽減し、気力をためる。

技のコスト

コストを計算しつつ技をしかけていく

本作では、技を出すときに0〜8のコストを消費する。コストは自分の技を決めたときや相手の大技を受けたときなどにたまっていき、その最大値は15までとなっている。

使用コストと、技でたまるコストを計算して試合展開を作れるようになれば、一流レスラーの仲間入りだろう。



大技は多くのコストを消費する。返されるとショック……。



技の消費コストは、実は威力よりも重要なパラメータかもしれない。

試合の流れ

基本ルールを踏まえたら、次は試合展開を作り、試合に勝つフィニッシュ方法を覚えよう。

ラッシュ

受けからの反撃がプロレスの基本!!

技の攻防や、受けを行なってスピリットゲージが満タンになった状態で「ダブルスラッシュ」(左写真参照)をすると、「ラッシュ」と呼ばれる連続攻撃が発動する。

　このラッシュ中は、三つどもえのルールを無視して必ずラッシュ側の技が決まる状態。これを維持するには、前の技よりもコストの高い技を出し続ければよい。前の技よりもコストの低い技を入力した時点で、ラッシュ状態は終了する。上手くラッシュを継続して一気にたたみかけよう。

ラッシュ発動



スキルカードを往復させればダブルスラッシュ成立。ラッシュ発動。

ラッシュを継続すればこんな連続技が可能!



コスト3　コスト4　コスト6

ラッシュのカット

　ラッシュを発動された側が相手のラッシュを止めるには、相手が出す技を予測して、同じコストの技をぶつけてやればよい。小技・中技・大技の三つどもえが無視されるラッシュ状態も、唯一、同じコストの技には負けてしまうのだ。

　ラッシュカットを成功させるコツは、試合中、常に相手が出す技のコストをチェックすること。一人の選手が習得できる技は最大12種類。すべての技を見切ったら、後は相手との心理戦になる。

Wラッシュ

　お互いが同時にラッシュを発動すると「Wラッシュ」状態となり、この場合は小技・中技・大技の三つどもえとは無関係で、単純にコストの多い技が勝つ。コストが同じだった場合は通常時のあいこと同じく技の習得度が高い方が競り勝ちやすい状態となる。

　Wラッシュもラッシュと同様、前の技よりコストの高い技を出せばラッシュ状態が継続。どちらかのラッシュが終わると、終わらなかった側の単独ラッシュ状態に移行する。

ブースト

渾身の一撃で試合の流れをつかめ

技を入力してすぐブースト(青)ボタンを押すと、体力を消費する代わりに、入力した技に特殊効果を持たせられる。

　この特殊効果は関節技、打撃技、投げ技により異なる。



ブーストは体力を消費する

体力を消費するが、ブーストによる特殊効果はかなり強力だ。

打撃技ブースト

　技の成功／失敗にかかわらず、スピリットを大幅回復する。ラッシュを狙いたいときに。



気力を大幅回復

関節技ブースト

　技の成功／失敗にかかわらず、コストを大幅回復する。大技でたたみかけたいときに有効。



コストを大幅回復

投げ技ブースト

　小技・中技・大技の三つどもえを逆転させる。コレを使いこなすのは至難の業だ。

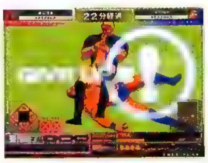


技レベルの三つどもえを逆転

フィニッシュを狙う

大技をキメたらピンフォール!

　技を入力した後フィニッシュボタンを押しておくと、技の後にフォールに移行し、フィニッシュを狙うことができる(関節技ならばギブアップを迫る)。これを使わないと、いくら攻めても勝てないぞ。



フィニッシュはすぐに赤ボタン

興行結果

試合内容で収益も変わる

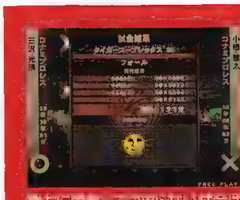
　試合が終わると、その試合の興行結果が表示される。その内容はS席、A席、一般席の観客動員数と収入、グッズの売り上げ額、そして観客興奮度だ。これらの基準についてはまだ詳しいことは不明だが、試合内容で収益が変わるのは間違いないようだ。



試合内容と収益の関係に関しては、さらなる調査が必要だ。

重要なのは観客興奮度!?

　プロレスの神様、カール・ゴッチの「プロレスとは興行である」の言葉を借りるまでもなく、プロレスでは勝敗よりも観客を満足させたかどうかが重要になる。勝利をねらうと同時に、観客興奮度を上げる法則を探るような試合展開の追求も、心掛けてほしい。



勝ちに固執してつまらない試合ばかりしていると、団体は育たない。

ブースターパックGET!!

　試合が終了し、興行結果が表示されると、筐体左手側よりプレーヤーカードか、スキルカードが1枚入ったブースターパックが払い出される。スターターパックでは絶対に出てこない(?)、キラキラのレアカードが出てくるかも!?



キラカードはなかなか手に入れることが難しい。永田さんのさわやかな敬礼を拝める日はいつのことやら。

団体を大きく選手を増やそう

　興行収益を貯めていくと、より多くの選手と契約できるようになり、団体の規模がどんどん大きくなっていく。序盤では選択できない試合形式「タイトル挑戦」の条件は、この辺りなのかもしれない!?



選手は一つの団体に10人まで契約できる。国内最高の団体を目指せ!!

公開！

今号では、白カードに属する選手を一挙公開しよう。新日本プロレス、NOAH、ZERO-ONEからフリーのレスラーまで、また若手から壮年レスラーまでの59人のデータを掲載。自分のゲットしたカードはどれか、付き合わせて調べてみてね。

W0①59	青柳 政司②(あおやぎ まさし)	空手、誠心会館館長でありながらNOAHのマットに上がる空手家。あ⑨表舞台には登場しないが、蹴り技を得意としたスタイルで戦う。
	誠心会館③誠心会館	
	POW ④ SPE ⑤ TEC ⑥ TOU ⑦ TOT ⑧	

①：カード番号　④：POWER値　⑦：TOUGH値
②：選手名（読みがな）　⑤：SPEED値　⑧：TOTAL値
③：団体／所属　⑥：TECNIQUE値　⑨：選手解説

※選手解説は編集部で独自に作成したものです。
※表組みの地の色は、主な参加団体を表しています。

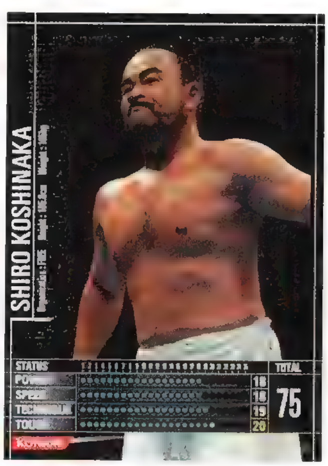
：新日本プロレス　：ZERO-ONE
：PRO-WRESTLING NOAH　：その他

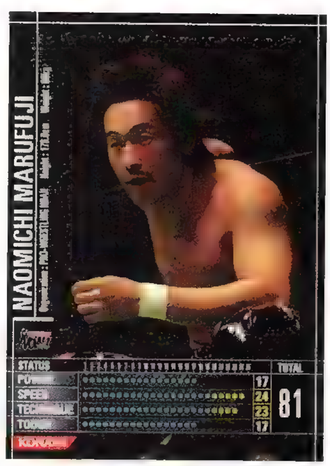
No.	選手名	団体／所属	POW	SPE	TEC	TOU	TOT	解説
W13/59	ドノバン・モーガン	PWI／KAOS	16	19	16	17	68	米国の団体APWからたびたびNOAHに参戦しているレスラー。Jr.ヘビー級でありながら、そのパワーを活かしたファイトは日本人を苦しめる。
W14/59	バイソン・スミス	PWI／KAOS	21	17	16	20	74	全身に筋肉の鎧をまとう米国APW所属のパワーファイター。小橋の持つGHCヘビー級のベルトにも挑戦し、パワフルな動きで好勝負を展開。
W15/59	橋 誠(はし まこと)	NOAH／STERNNESS	18	16	18	70		「獣道」を背中に背負うJr.ヘビー級のレスラー。時には師匠とも呼べる秋山準にきつい試練を与えられたが、それを乗り越え一皮向けた。
W16/59	モハメド・ヨネ	NOAH／−	20	19	19	17	75	業界きってのキン肉バスターの使い手で、感情豊かなファイトで観客を引き付ける。トップを狙える位置に上がりそうな注目レスラーだ。
W17/59	百田 光雄(ももた みつお)	NOAH／−	14	14	17	14	59	日本プロレスの祖とも言える力道山の次男。前座の試合で観客を盛り上げることが多いが、最近はJr.ヘビー級のトップで試合することも。
W18/59	ラッシャー木村(ラッシャーきむら)	NOAH／−	13	13	16	15	57	試合後のマイクパフォーマンスで場内を盛り上げるNOAHの名物とも呼べる存在。すでに還暦を迎えており、「生涯現役」の旗を掲げている。
W19/59	リチャード・スリンガー	−／KAOS	18	20	17	16	71	外国人軍団「KAOS」の斬り込み隊長的な働きをするレスラー。小さい体格を活かした素早い動きや予測不能の動きで、敵を翻弄するのが得意。
W20/59	石井 智宏(いしい ともひろ)	−／−	16	16	17	18	67	WJプロレス所属の若手で、旗揚げ戦「3.1横浜アリーナ」の第一試合で観客を多い沸かせた。これからの活躍を期待させるレスラーだ。
W21/59	宇和野 貴史(うわの たかし)	−／−	16	17	16	15	64	ドロップキック、ジャーマンスープレックスを得意とするレスラー。WJプロレス旗揚げから参戦しており、入場時に流れるテーマ曲は必聴！
W22/59	高智 政光(こうち まさひこ)	−／−	17	17	16	17	67	WJプロレス旗揚げと同時に参戦しているレスラーで、ハイキック、ジャーマンスープレックスを必殺技にリング内を駆け回る。
W23/59	中嶋 勝彦(なかじま かつひこ)	−／−	15	20	17	15	67	日本では史上最年少でプロレスデビューした弱冠16歳のプロレスラー。空手で数々の実績を上げており、これからの活躍を大いに期待できる。
W24/59	和田 城功(わだ くによし)	−／−	16	16	15	18	65	アニマル浜口ジム出身で、デビューから1年に満たないヤングマグマ。長州力のもと、どのように鍛えられるか楽しみなレスラーだ。
W25/59	小笠原 和彦	創天カラテ／押忍闘夢	14	20	17	19	70	橋本真也との死闘の末に生まれた友情でZERO-ONEに入団した空手家。蹴りが得意で「館長」の名で親しまれる。現在はゼブラーマンに変身中。
W26/59	葛西 純(かさい じゅん)	ZERO-ONE／−	16	21	18	20	75	ひょうきんなサルキャラのクセに、ハードコアマッチもこなす。"おじいさんの形見"のゴーグルを付けてのパールハーバー・スプラッシュが必殺技。
W27/59	キング・アダモ	−／−	19	18	18	19	74	サモア出身の大食い王。太った体格の割には素早く、必殺のスカル・スプラッシュを狙う。「アダモちゃん」の声に「ハ〜イ」と応えてしまうのが弱点。
W28/59	黒毛 和牛太(くろげ わぎゅうた)	FREE／−	19	16	15	18	68	ラリアットを武器としたパワー殺法で徐々に頭角を現して来たが伸び悩み、突然の解雇。現在は様子見の特別契約中。巻き返しなるか？
W01/59	青柳 政司(あおやぎ まさし)	誠心会館／誠心会館	17	15	16	16	64	空手、誠心会館館長でありながらNOAHのマットに上がる空手家。あまり表舞台には登場しないが、蹴り技を得意としたスタイルで戦う。
W02/59	池田 大輔(いけだ だいすけ)	NOAH／−	18	17	16	18	69	「大ちゃん」という呼び名で親しまれるレスラー。腕を回してからラリアットで攻撃する大ちゃんボンバー、キン肉バスターが得意技だ。
W03/59	IZU(いず)	NOAH／−	18	16	15	15	64	泉田純の土曜日限定の顔で、顔にペイントを施している。巨体を活かした豪快なファイトスタイルは、素顔のときとまったく変わらない。
W04/59	泉田 純(いずみだ じゅん)	NOAH／−	18	15	15	16	64	大相撲の幕下からレスラーに転身。STERNNESSのリーダー秋山準に付きまとい、軍団の一員に加えてもらうのを夢見てストーカーしている。
W05/59	井上 雅央(いのうえ まさお)	NOAH／−	20	15	14	17	66	豪快なアルゼンチンバックブリーカーを得意技にする現・NOAHの選手会長。地味なスタイルで目立たないが、試合運びには定評がある。
W06/59	永源 遥(えいげん はるか)	NOAH／−	14	13	14	14	55	メインに登場することは少ないが、前座でNOAHを盛り上げる名物レスラー。リングサイドのお客さんに飛ばすツバはもはや伝統芸能の粋。
W07/59	川畑 輝鎮(かわばた きしん)	NOAH／−	15	14	14	15	58	数々のプロレス団体を渡り歩いてきたレスラーで、2000年からNOAHに参戦。派手さはそれほどないが、体を活かしたブル・ファイトは必見。
W08/59	菊地 毅(きくち つよし)	NOAH／−	17	18	17	18	70	「火の玉小僧」と異名を持つjr.ヘビーのレスラー。体は小さいものの、ガッツあふれるファイトとスピーディーな動きで観客を魅了する。
W09/59	佐野 巧真(さの たくま)	NOAH／−	17	19	20	17	73	jr.ヘビー級のレスラーだったが、NOAHに移籍すると同時にヘビー級へウエイトアップ。一撃必殺のローリングソバットが敵のボディを貫く。
W10/59	志賀 賢太郎(しが けんたろう)	NOAH／BURNING	16	18	18	18	70	首の負傷で現在はNOAHのシリーズを欠場しており活躍できていないが、豊富な練習量とがむしゃらなファイトで観客を引き付けるレスラーだ。
W11/59	スコーピオ	−／KAOS	18	21	19	17	75	世界中の団体を渡り歩いてきたNOAHの名物外人レスラー。跳躍力、バネに定評があり、トップロープからのフライングボディプレスは美しい。
W12/59	鈴木 鼓太郎(すずき こたろう)	NOAH／−	17	23	19	17	76	タイガーマスクのファイトに憧れ、NOAHに入団した若手。jr.ヘビーらしいスピーディーな動きとオリジナル技の数々で場内を沸かせる。



ハシフ=カーン：現在ZERO-ONEのエース兼社長である橋本真也が、昭和62年のヤングライオン杯で準優勝の実績を買われてカルガリーに遠征中した時の姿。現地ではモンゴル人として活躍し、モンゴリアンチョップが特技。

越中 詩郎：白を貴重としたコスチュームをまとって戦う通称「サムライシロー」。もはや代名詞ともいえるヒップアタック、フィニッシュホールドのパワーボムを駆使し、リングを問わず暴れまわる姿は"侍"と呼ぶにふさわしい。





丸藤 正道：華麗な飛び技を得意とし、現在GHCjr.ヘビー級タッグ王者を獲得したNOAHjr.ヘビーの中心人物とも呼べる存在。新日本プロレスのjr.勢に対して「NOAHのジュニアは最強です！」と言い放ったのは記憶に新しいところ。

選手カード大公開！

選手カードにはヒエラルキーがあり、「白」→「黒」とレベルが上がり、選手レベルも高くなる。また、黒カードのレスラーの部には、能力とレア度が高い「キラカード」もあるぞ。

カード（白）完全リスト

W45/59 柴田 勝頼（しばた かつより）
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 17 SPE 20 TEC 18 TOU 17 TOT 72
魔界倶楽部の一員で、父も新日本で活躍した親子2代レスラー。K-1に出撃経験があり、その狂気溢れるファイトは敵を震え上がらせる。

W46/59 田口 隆祐（たぐち りゅうすけ）
新日本プロレス／正規軍
POW 17 SPE 18 TEC 15 TOU 17 TOT 67
現在は後藤洋央紀とともにjr.ヘビー級を盛り上げるキャリア2年の若手。華麗なるドロップキックを武器にjr.戦線に旋風を巻き起こす。

W47/59 竹村 豪氏（たけむら かつし）
新日本プロレス／－
POW 19 SPE 18 TEC 15 TOU 18 TOT 70
邪道、外道と共にjr.戦線を荒らしまわる若武者。メキシコでの修行経験を活かし、リングでは筋肉の鎧をまとって所狭しと暴れまわる。

W48/59 ドルゴルスレン・スミヤバザル
－／－
POW 22 SPE 18 TEC 16 TOU 18 TOT 74
横綱朝青龍の実兄で、モンゴル相撲の実力者として名をはせる。ケガが相次ぎ満足な結果は得られていないが、その実力はかなりのものだ。

W49/59 長尾 浩志（ながお ひろし）
新日本プロレス／正規軍
POW 17 SPE 16 TEC 13 TOU 15 TOT 61
バレーボール出身という移植の経歴を持つ。まだデビューして間もないが、194cmという長身を活かしたファイトを期待せずにはいられない。

W50/59 平田 淳嗣（ひらた じゅんじ）
新日本プロレス／正規軍
POW 19 SPE 16 TEC 19 TOU 17 TOT 71
元はスーパー・ストロング・マシンというマスクマンで活躍したベテランレスラー。IWGPヘビー級タッグ王座に何度も輝いた実力者だ。

W51/59 吉江 豊（よしえ ゆたか）
新日本プロレス／TEAM2000（クレイジー・ドックス）
POW 19 SPE 16 TEC 17 TOU 16 TOT 68
T2000、クレイジー・ドックスと常に反体制側に所属。特に目立った活躍はないが、セントーンを武器に参謀格として仲間をフォローする。

W52/59 ブルー・ウルフ
新日本プロレス／正規軍
POW 19 SPE 17 TEC 16 TOU 18 TOT 70
実弟に大相撲・若松部屋の朝青龍関を持つ異色の戦士。モンゴルでのアマレス実績に秀でており、パワーを活かした技の数々で相手を倒す。

W53/59 魔界1号
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 19 SPE 16 TEC 19 TOU 17 TOT 71
魔界倶楽部に所属する本名、経歴ともに謎に包まれたレスラー。平田淳嗣の得意技である魔神風車固めならぬ、魔界風車固めを必殺技にする。

W54/59 魔界2号
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 18 SPE 20 TEC 18 TOU 19 TOT 75
魔界1号とともに、魔界倶楽部の創成期から活躍する。その正体はK-DOJOの筑前りょう太で、空中殺法を器用に使いこなすレスラーだ。

W55/59 魔界4号
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 16 SPE 19 TEC 18 TOU 17 TOT 70
新日本の若手、柴田勝頼が扮する魔界倶楽部の切り札。オープンフィンガーグローブから放たれる鋭いパンチで敵をなぎ倒していく。

W56/59 魔界5号
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 17 SPE 20 TEC 18 TOU 17 TOT 72
魔界4号とタッグチーム「破悧魔王Z」を結成している。正体は元リングスの長井満也で、強力無比な蹴りで相手を病院送りにしたことも。

W57/59 [illegible]
新日本プロレス／魔界倶楽部
POW 18 SPE 19 TEC 19 TOU 18 TOT 74
元々は魔界倶楽部所属のマスクマンとして新日本に参戦したレスラー。パンチ、キックなどの立ち技を得意とし、K-1にも出場経験を持つ。

W58/59 矢野 通（やの とおる）
新日本プロレス／正規軍
POW 18 SPE 17 TEC 18 TOU 16 TOT 69
中学時代からアマレスで輝かしい成績を上げてきた若手。パンクラスにも参戦し、総合ルールでのすばらしい戦いに内外問わず賞賛を得た。

W59/59 山本 尚史（やまもと なおふみ）
新日本プロレス／正規軍
POW 17 SPE 16 TEC 16 TOU 16 TOT 65
レスリング、ボクシングと数々の格闘技を経験し新日本に入団。思うように白星は挙げられないが、猛トレーニングで自らを鍛え上げている。

W29/59 小林 昭男（こばやし あきお）
士道館／押忍闘夢
POW 17 SPE 17 TEC 15 TOU 15 TOT 64
小笠原和彦とともに空手ユニット"押忍闘夢"を結成する士道館空手の猛者。小笠原と対立もあったが激闘の末、和解。正拳突きが得意。

W30/59 ザ・プレデター
－／－
POW 22 SPE 16 TEC 17 TOU 21 TOT 76
故ブルーザー・ブロディを思わせる風貌とパワーファイトで人気を集める。ニードロップが必殺技だが、アマレスの下地を活かし総合格闘技にも参戦。

W31/59 崔リョウジ（さい リョウジ）
ZERO-ONE／－
POW 17 SPE 19 TEC 17 TOU 16 TOT 69
恵まれた体格と格闘センスを持ちながらも、病魔との戦いで長期欠場していた。復帰後はキックの国・オランダ仕込みのケンカ格闘術で躍進を狙う。

W32/59 佐々木 義人（ささき よしひと）
ZERO-ONE／－
POW 17 SPE 18 TEC 16 TOU 16 TOT 67
ZERO-ONE若手勢のリーグ戦"獅子王杯"で優勝した熱血クン。ジャーマンスープレックスやアルゼンチンバックブリーカーなどクラシックな技を好む。

W33/59 佐藤 耕平（さとう こうへい）
ZERO-ONE／ROWDY
POW 17 SPE 20 TEC 17 TOU 17 TOT 71
修斗で活躍した後にZERO-ONEに入団。長身から繰り出す重い蹴りや裏投げ、関節技で頭角を現す。横井とのタッグを解消し、一匹狼に。

W34/59 CW・アンダーソン
－／－
POW 19 SPE 17 TEC 17 TOU 20 TOT 73
古き良きアメリカンプロレスを今に伝える、職人肌の名脇役。必殺技もスパインバスターと地味めだが、その安定感は高く評価されている。

W35/59 高橋 冬樹（たかはし ふゆき）
ZERO-ONE／－
POW 17 SPE 19 TEC 16 TOU 17 TOT 69
NOAHの練習生から直接ZERO-ONEに入団という経歴を持つ。ジャーマンスープレックスやドロップキックなどが得意。必殺技はスナイパーFT。

W36/59 テングカイザー
－／－
POW 18 SPE 20 TEC 17 TOU 18 TOT 73
鞍馬山出身の天狗。武道歴300年ともいわれ、大柄な割には身軽な飛び技を得意とする。まったく口を開かないが、テレパシーで意思を伝える。

W37/59 ドン荒川（どん あらかわ）
ZERO-ONE／－
POW 17 SPE 16 TEC 16 TOU 15 TOT 64
かつては"前座の力道山"と呼ばれた永遠の前座スター。カンチョー攻撃や各種のゆるい固め技を駆使したコミカルファイトはマジで必見。

W38/59 富豪²夢路（ふごふご ゆめじ）
FREE／－
POW 17 SPE 17 TEC 16 TOU 15 TOT 65
ふごふごダンスで踊りながら入場してくるコミカルファイター。頭が固く、頭突きを得意とする。実はクラシカルなレスリングも得意分野。

W39/59 星川 尚浩（ほしかわ なおひろ）
ZERO-ONE／－
POW 15 SPE 18 TEC 17 TOU 17 TOT 67
飛び技、キック、関節技と、さまざまな技を使いこなすが、若干器用貧乏なところがある。必殺技は流星キック、流星ロック。

W40/59 山笠Z" 信介（やまかさ ジェット しんすけ）
ZERO-ONE／－
POW 17 SPE 18 TEC 17 TOU 16 TOT 68
ZERO-ONE生え抜き第一号レスラー。アニメ「巨人の星」のテーマに乗ってダッシュで入場する。必殺技はジェット（ダイビングボディアタック）。

W41/59 井上 亘（いのうえ わたる）
新日本プロレス／正規軍
POW 16 SPE 20 TEC 19 TOU 16 TOT 71
jr.ヘビー級で活躍しているレスラー。他団体への出撃機会が多く、特にGHCjr.ヘビー級タッグ選手権のときは、見事なファイトを披露した。

W42/59 小原 道由（おはら みちよし）
FREE／クレイジー・ドッグス
POW 17 SPE 18 TEC 18 TOU 19 TOT 72
平成維新軍、クレイジー・ドックスなど新日本本隊とは対極に位置している軍団に所属している異端児。体は小さいが気合溢れる戦いぶりに注目。

W43/59 後藤 達俊（ごとう たつとし）
新日本プロレス／TEAM2000（クレイジー・ドックス）
POW 17 SPE 16 TEC 15 TOU 19 TOT 67
恐怖のバックドロップを武器にリングを縦横無尽に暴れ回るベテラン。現在、ヒロ斉藤、小原道由とクレイジー・ドックスを結成している。

W44/59 後藤 洋央紀（ごとう ひろおき）
新日本プロレス／正規軍
POW 16 SPE 17 TEC 18 TOU 16 TOT 67
学生時代はアマレスで実績を上げた若手レスラー。肩のケガで足踏みしたが、現在は新日本jr.ヘビー級戦線で田口と組んで活躍中だ。

レアカード公開



レアなカードは光沢のある加工がされており、「スペシャルカード」と呼ばれる。今回は、そんなスペシャルカードの中から、新日本トップ選手、永田さんを紹介しよう。

大学時代にアマレス、グレコローマンスタイル選手権で優勝した経験を持つ。自他共に認める新日本プロレスのエース。IWGPヘビー級の王座を10回連続防衛という新記録を打ち立てるほどの強さで、現在もこの記録は破られていない。その他、夏の祭典G1クライマックスの優勝、IWGPヘビー級のタッグ王座も獲得しており、実績はNO.1といっても過言ではない。投げ技、打撃技、関節技とすべてに精通しているコンプリートファイターだ。



村上 和成：「平成のテロリスト」と物騒な異名を持つ魔界倶楽部の青年将校で、その「キレた」戦いぶりは観客でさえ恐怖に陥れるほど。和術慧舟會仕込みの優れたテクニックで、リング内外を問わずルール無視で暴れまわる。

ジョシュ＝バーネット：「オマエハモウシンデイル！」の決めゼリフで一躍有名になったキング・オブ・パンクラシスト無差別級王者。史上最年少でUFCヘビー級王者に君臨。日本のアニメ、マンガに精通するという意外な一面を持つ。



ドラゴンとともに、君の名前が歴史(クロニクル)に刻まれる！



『伝説のマスターアーク』注目の三大新要素

1 階級システムの導入

2 「ショップ」の登場

3 調整による改良



現在大人気稼働中の『ドラゴンクロニクル』が、待望のバージョンアップを迎える！　新システムを加え、完全に生まれ変わったこの新バージョンの情報を、今回は一足先に徹底分析していくぞ!!

ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：育成対戦
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年5月中旬予定
■使用基板：SYSTEM246

Text：カイゼルちくわ

Dragon Chronicle ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク™

階級システムの導入



写真のように、戦闘中はHPなどの表示の横に階級の情報が明示される。[illegible]度な階級を持つ相手には、一筋縄の戦術では通じないぞ?



テイマー自身の実力を明示!

本作ではドラゴンのみならず、ドラゴンを[illegible]るテイマーであるプレイヤー自身にも「階級」という評価基準が設けられる。階級は数字で表される「レベル」と、レベルが一定値になることに変化する「称号」とで形成されており、戦闘中はすべてのテイマーの階級が常に画面情報として確認できる。

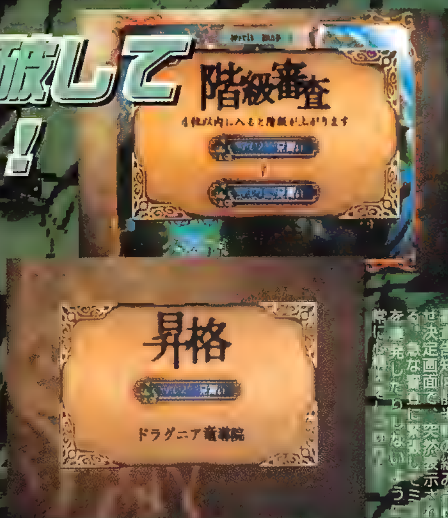
名誉ある最高位の階級である「マスターアーク」を授かるために、ライバルたちと切磋琢磨して階級をどんどん上げていこう!



昇級審査を突破して階級を上げろ!

階級を上げるためには、条件を満たすと発生する「階級審査」に挑戦し、合格しなくてはならない。審査内容は、初期のうちは「次の戦闘で上位4位以内に入賞せよ」などといった比較的やさしいものだが、より高い階級ではどのような内容になるのかは、今のところ不明だ。

また、別の条件がそろってしまうと降格される可能性もあり、階級審査以外の場面でも常に油断は禁物。マスターアークへの道は長く険しいのだ。



[illegible]告知は前半の組み合わせ決定画面で、突然表示される。[illegible]な審査に緊張して[illegible]を[illegible]発したりしないよう、常に[illegible]



融合時に、階級を継承するかは自分で選べる!

階級のデータを持ったドラゴンを魂化した場合、そのカードを使って融合・誕生した新たなドラゴンへと、その階級を継承させることが可能だ。ただしこの継承を行なった場合、元の魂カードからは階級のデータが消去され、新しいドラゴンにのみ階級データが存在するようになる。

また、この継承を行なわないことも可能で、その場合階級データは魂カードに保存されたまま、階級データを持たない新ドラゴンが誕生する。しかしこの選択は、融合を行なう前にしなくてはならないので、生まれてきたドラゴンの種やパラメーターを確認してから選ぶことはできないぞ!



階級を継承させると、元の魂カードは階級を失う。階級データは、常に一つしか存在しないようになっているのだ。

継承しない場合、階級のデータは魂カードに保存され、新しいドラゴンはまたLv1から新たな階級を刻んでいく。

はみ出しクロニクル [illegible]

テイマーの心強い味方登場!!

「ショップ」の登場



　よう、初めましてってヤツかな？　今度からお前たちドラゴンテイマーのために、ドラグニア竜導院の要請でいろいろと手助けになるもんを売る「ショップ」が開店したんだがよ、なんの因果か俺がその店長になったってワケだ！　よろしくな、新しいお得意さん！

　ん？　モノを買うにも金がないって？　おいおい、お前さんが必死こいて集めたそのアクアラはこの上ないお宝なんだぜ？　そいつを払えば、世にも珍しいアイテムが買えるってワケだ！　もちろんアクアラを使い込んでも、階級やドラゴンの称号が下がったりはしねぇから安心しな。どんどん買い物してってくれや!!



豊富なアイテムでより育成が面白く！

　本作から、エントリー受付時間の間に「ショップ」を訪れることが可能となった！　ショップでは現在の相棒であるドラゴンにピッタリのアイテムを、店の親父が用意して待っているぞ。

　そのアイテムの数は実に豊富で、修練では上げることのできなかったパラメーターを上げたり、さらにはiモードのアプリでしか手に入らなかった「竜の魔導具」も手に入る。戦闘でアクアラを稼ぎ、強力なアイテムを惜しまず購入していこう！

「所持アクアラ」と「生涯獲得アクアラ」

　本作からは、アクアラの数値が二種類の表示で表されるようになった。

　まず「所持アクアラ」。これは今現在実際に持っているアクアラの量。買い物やアクアラカジノに使用できる。カジノで増減した分もこちらに反映される。

　もう一つは「生涯獲得アクアラ」。これは、今までの戦闘によって手に入れたアクアラ量の総計。これがドラゴンの今までの戦績を表す評価基準になる。こちらのアクアラは、買い物やカジノでの増減は影響しない。



生涯獲得アクアラ：ドラゴンがこれまで集めたアクアラの[illegible]

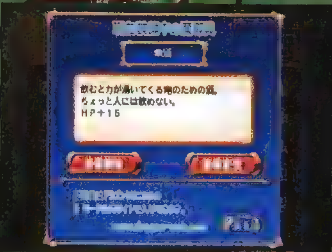
所持アクアラ：ショップで表示されるアクアラ量はこちらで、現在の所持金のようなものだ。

パラメーター上昇アイテム



修練と同じく、パラメーターを上げることができるのがこの種類のアイテムで、アイテムの中ではもっとも使い勝手がいい。苦手な修練がある人も、これに頼れば全く問題無し！

竜の魔導具



今まではiモード版限定だった装備アイテム「竜の魔導具」がついに万人の手に！　ただしどんな魔導具がもらえるかはランダムで、階級が高くなればレアな魔導具がもらえるらしい!?

使い切り消費アイテム



購入後の戦闘一回でのみ、効果を発揮するブーストアイテム。効果は絶大だが、どれもある程度のデメリットを併せ持つ。上写真のような効果を得る陰には、一体どのような代償が……!?

ドラゴンごとに売り物が違う？

　下に挙げているのはドラゴンが闇属性の場合の売り物の一例だが、闇属性だけでもまだ数多くのアイテムバリエーションがある。属性ごとに売り物は違うため、すべて見るのは至難の業!?

[illegible]	[illegible]わずかに上昇する。
闇薬「斬鉄」	闇属性の成竜にしか効果がない。貴重かつ強力な薬。
[illegible]	[illegible]成竜専用。HPが下がり、[illegible]撃力と魔法力が上昇。
[illegible]	[illegible]至竜専用。きずなが一定[illegible]にならないと効果が[illegible]。

各属性ごとに数多くのアイテムが存在！

はみ出しクロニクル

調整による改良

「大会モード」の追加で熱い大会がより身近に



右写真の順位表示画面は、手動でスキップしないかぎりずっと表示されたままになる。スコアの集計がしやすく、大会の運営もスムーズになる！

今回から新たに追加された「大会モード」は、店舗側の切り替え操作で使用可能になる大会専用のゲームモード。通常のモードでは難しかった大会の運営が、非常にやりやすくなっている。

このモードでプレイした場合、ドラゴンの所持・生涯獲得の両アクアラ量、能力値、きずな、さらには戦闘回数の数値が一切変動しない。まず、きずなの低下を気にすることなく大胆な戦術を組み立てることが可能。しかも戦闘回数がカウントされないことにより、ドラゴンが寿命で衰弱を迎えることもない。大会前に調整したベストな状態を、大会中最後まで維持していくことが可能なのだ。

ただし大会モードでは、修練を行なうことができず、エントリー終了後はいきなり技選択画面に移行する。また、エントリー待ちの画面ではショップへの来店が出来なくなる。

大会モードの追加によって、店舗ごとの小大会なども気軽に開催できるようになるはず。今後大会があちこちで開催されるのは間違いない。

大会モード時の特殊な変更

- 修練が無く、ショップにも行けない
- 戦闘回数がカウントされない
- きずな、階級の変動が一切ない

探してみるともはや数え切れない？

戦闘＆育成の変更点

今回のバージョンアップに伴い、技のほとんどが調整を受け、戦術の組み直しは必須。現在判明している変更点を稼働前にできるだけ把握して、新バージョンに備えよう！

現在判明している主な調整点

- 各技の消費MP、威力、出の早さ、状態異常発生率
- 一部状態異常の性質変化
- パラメーターの上限が属性ごとに異なる
- 集中攻撃へのペナルティの強化

強力な戦術はもう使えない!?



強力な技は変更されている部分が多い。運用法を考え直す必要があるぞ。

今回の調整は、単純に強い技を弱くしたりするような調整ではなく、技の消費MPや出の早さ、その効果などを絶妙に調整したもの。例えば強力な魔法技「魔神召喚」は、威力などはほぼ変わらないが、出の早さがかなり遅くなった。しかし、技の発生が遅くなったとはいえその威力は相変わらずなので、必殺技としてはもちろん頼りになるというわけだ。

また、「どうしようもない」状況を作り出す技にはかなりの修正がかかっている。「疾風の印」の先制効果は、「クイックタイプ」などの元々先制効果のある技には出の早さで負けるようになり、この祈りを使用して絶対防御不可能の覚醒技を放つ戦術は使えなくなった。そのほか、「魔法封じの調べ」と「打撃封じの調べ」の効果が重複してかからなくなっていたりと、一方的な状況が生じないような調整が施されている。

さらに、今まではゆるやかだったきずなの下がる行為の判定が、今回からはかなり厳しく判定されるようになった。三人で一人を集中攻撃したり、下位のドラゴンをひたすら攻撃したりすると、きずなが下がり、さらには階級が下がることさえある。常に強者へ立ち向かう姿勢が要求されるぞ。

パラメーターはどこまで伸びる？



最強属性種などには、かなりの上限値が設けられそうだ。まさに名の通り、最強確定？

今回の調整で、ドラゴンのパラメーターの上限にも変更が加えられ、各能力値の上限が、ドラゴンの属性や種ごとに変化するようになった。こうなると、育成計画の最終目標にすべきドラゴンの種類もかわってくるはず。今まで修得したい技や見た目で相棒のドラゴンを選んでいたという人も、より戦略的にドラゴンを選んでいってほしい。

はみ出しクロニクル
[illegible]う変更点速報！ まだ未確認の部分もあるので本文では紹介していないが、状態異常の性質変化には要注目だ。今分かっているものの中では「混乱」がかなり強化されており、[illegible]ドラゴンは、混乱させる攻撃をしかけたドラゴンの[illegible]ようになっている。[illegible]



コミック版、連載開始間近！

「月刊マガジンZ」にて、「ザ・ランブルフィッシュ」が漫画化！ 5月26日発売の7月号より連載がスタートするぞ（原案：サミー／ディンプス、漫画：楠茶茶）。今回はP170に設定資料集を掲載したので、そちらをチェックしつつ連載開始を待つべし。

各キャラのストーリーは
P170からの設定資料集でチェック！

日々進化する闘いを体感せよ！

THE RUMBLE FISH™

Impression

完全新作となる本作は、まだまだ未開の地。新たな戦術が日々発見されている。オリジナルの連係を考えて試すも良し、新しい連続技を開発するのもまた面白い。キミも新しい対戦を体験しよう！

※文中の略称や略号は以下の意味を表します

D	ダッジボタン
ジョルト	ジョルトアタック
アドバンスド	アドバンスドアタック
インパクト	インパクトブレイク
G.ダッジ	グラウンドダッジ
A.ダッジ	エリアルダッジ
【 】	ラッシュコンボ（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
ⒸⓇ	クリティカルキャンセル

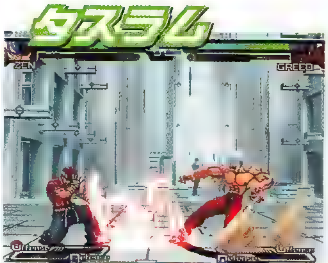
発売から1カ月がたち、本作にも慣れてきたころか。今回はCPU戦の情報をはじめ、システム活用術、キャラ対策、そしてキャラ別攻略と盛りだくさんの内容でお届けするので、熟読して役立ててほしい。

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2004年3月下旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

対CPU戦の最後に待つは非情にして最強の暴君！

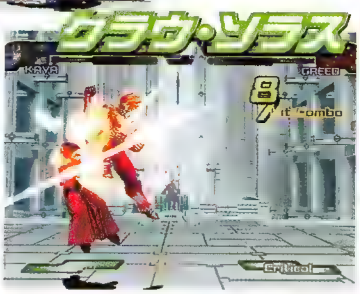
獣のような荒々しい攻撃で、ガンガンと攻めてくるグリード。バトル開始から一定時間が経過すると体が赤く変化し、常にゲージがMAXになる上、必殺技をキャンセルして必殺技を繰り出してくる。うかつにガードを固めていると、ガードクラッシュ必至の難敵だ。

タスラム



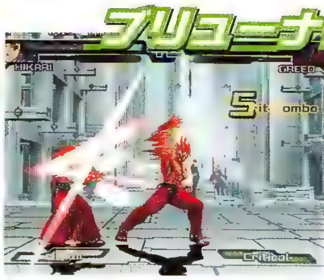
拳圧で衝撃波を繰り出す技。飛び道具タイプと、目の前で爆発させるタイプの2種類がある。

クラウ・ソラス



突進しつつ多段の打撃技をたたき込むクリティカルアーツ。中段攻撃が交ざっているので、しゃがみガードは禁物だ。

ブリューナク



手をカギ状にして引っかく技。「返し」に当たる部分は、こちらを引き寄せる効果があるのが特徴。



Report about Greed

「PROBE NEXUS」社が主催する本大会の特別シード選手である。身体ポテンシャルと格闘技術は極めて高く、過去の戦歴には対戦者すべてを数分で地に沈めている。その圧倒的なまでの死合いぶりは、観客に瞬きする間も与えない。
経歴などは不明だが、裏で暗躍している組織「バロール」に所属していたという未確認な情報がある。

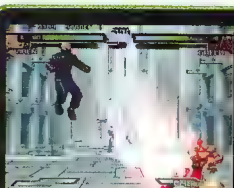
VS.グリード 攻略パターン

グリードはこちらの攻撃への対応が厳しいため、正面から闘って勝つのは難しい。ダウンを奪った後、パターンにはめて体力を奪うのが安全かつ確実だ。

最初にダウンを奪う方法は、試合開始直後～やや近い間合いで垂直ジャンプして対空技を誘い（写真参照）、そのスキにダッシュから反撃を決めるパターンがオススメ。そのほかの方法は欄外を参照のこと。

ダウンを奪ったら念願の起き攻め。グリードが起き上がる少し前に、跳び越すように前方ジャンプ（キャラや間合いによってはハイジャンプ）しよう。グリードは反応して逆側に攻撃を出すことが多いので、そのスキに反撃を決められるぞ。しゃがみ強Ⓚなどのダウンを奪える技につないで、繰り返しこのパターンを狙っていこう。

注意点は、間合いが近いと誘った対空技に当たってしまうこと。気持ち大きめに跳び越す感じでジャンプしよう。また、たまに昇りジャンプ攻撃で迎撃してくるので、跳び越す際は空中ガードしておくこと。



このぐらいの間合いで垂直ジャンプを繰り返せば、対空技を誘える。



グリードは逆に技を出す。対空技とは限らないので、発生の早めな技を決め打ちしよう。

ダウンを奪ったら、グリードの起き上がり合わせてジャンプorハイジャンプで跳び越す。

Postscript T.R.F. ダウンを奪う方法：ガードを固めて待ち、反撃でダウンを奪うのも有効。突進横蹴りを近距離でガードした後は通常投げで、アッパーをガードした後はリーチの長い通常技やアドバンスドで反撃できる。また、ディフェンシブアーツのフラガラッハ（前転カカト落とし）は中段だが、前転を見てからでも立ちガードが間に合う。ガード後は強攻撃からの連続技を決めよう。

対CPU戦はこれで楽勝！

グリードへの道程

ここでは、対CPU戦の基本方針と相手キャラごとの攻略を掲載。弱点を覚えてグリードまで勝ち抜こう！

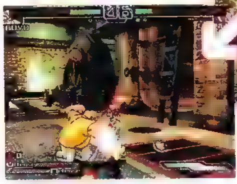
対CPU戦の基本方針

本作のCPUは、四人目辺りから対空やインパクトなど、こちらの行動への対応が的確になってくる。確実に勝ちたければ、強引に攻めるよりも、ガードを固めて待ってCPUの動きに対応した方がいいぞ。

待ち&対応で勝つためには、CPUがよく使ってくる技や連係を覚え、反撃可能なポイントで見逃さずにダメージを与えることが重要となる。下に相手キャラごとのパターンを紹介するので、これを覚えてグリードまで勝ち抜こう！



ガードした後に反撃を決める！ 相手キャラごとに、狙い目となる技を覚えておくことが重要だ。



対CPU戦で確実に勝ちたければ、じっくり待つといい。CPUはスキの大きい技を出すので……、

VS. CPUタイフォン

比較的対空の対応が鈍いので、跳び込み主体でOK。タイミングよく飛び道具のスキに決まれば、連続技を決められる。また、CPUタイフォンは連続技を強連活脚で締めてくる。これはクイックリカバリーすれば反撃できるぞ。



強連活脚をくらったら、Dを押してクイックリカバリー。ダッシュ攻撃やアドバンスドで反撃しよう。

VS. CPUヒカリ

ダッシュしてくることが多く、そこに攻撃を合わせればヒットしすい。ダウンを奪ったら、ダウン追い打ち→A.ダッジと出してみよう。ほとんどの場合、CPUヒカリは当て身投げを出してくる。着地後に反撃して繰り返しだ。



ダウンを奪ったら、起き上がりにA.ダッジ（攻撃は出さない）。当て身投げのスキに反撃をたたき込め！

VS. CPUゼン

注意したい技は中段の➡＋強Ⓟ。発生は遅いので、警戒しておけば見てからガードできるだろう。後は大技に対応すればOK。突進技の壊迅拳はガード後に反撃することができ、中段の牙砕脚はガード後に投げ技が決まりやすいぞ。



牙砕脚後は、間合いが遠くない限り投げ技が決まりやすい。ガード後だけでなく、くらった後も狙えるぞ。

VS. CPUボイド

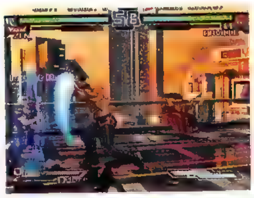
跳び込みが多いので、対空迎撃に専念すれば安定して体力を奪える。対空が苦手なキャラは、サニーフィンガーにG.ダッジを狙うのもアリ。回避後は投げ技での反撃が基本だが、強サニーフィンガーには打撃技でも反撃できる。



サニーフィンガーを出してきたら、G.ダッジで回避しつつ反撃を決める。対人戦でも役立つ対応方法だ。

VS. CPUオービル

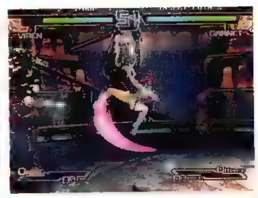
アサルトタックル～追加技を多用するので、見てからしゃがみ弱Ⓚなどで返すか、追加技までガード後にダッシュ攻撃やアドバンスドで反撃しよう。また、ドロップキック系の技は非常にスキが大きい。ガード後は連続技のチャンスだ。



アサルトアタックルは追加技をインパクトしてもいい。インパクトの感覚をつかむ練習台としては最適だ。

VS. CPUガーネット

ジャンプ軌道が高いため、空中からの攻めは考えなくていい。ガードに徹していれば、そのうちゲイズスラッシュ（対空蹴り上げ）やバイティングジェスト（スライディング）を出してくる。どちらもガード後に反撃を決めよう。



ゲイズスラッシュを多用するので、しっかり反撃。くらった場合も、クイックリカバリーから反撃を狙えるぞ。

VS. CPUアラン

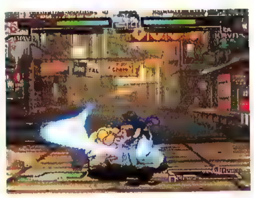
ヴァーチカルストライク（対空技）を待ち、そのスキに反撃を決めよう。また、パンチによる連続攻撃のヴァンガードストライクは、最後のストレートをガード後に発生の早い技で反撃可能。余裕があればインパクトを狙うのもアリだ。



CPUアランの得意技はヴァーチカルストライク。くらった場合もすぐにクイックリカバリーすれば反撃可能。

VS. CPUカヤ

通常技→飛翼の連係を待ち、ガード後少し待ってG.ダッジ。遠距離立ち強Ⓚや飛翼を回避できることが多いので、スキに反撃を決めよう。また、天閃（対空系の技）や雪漣（突進技）をガード後は、発生の早い技で反撃可能だ。



ラッシュコンボ→飛翼をガード後、続く遠距離立ち強Ⓚや飛翼をG.ダッジでくぐる。反撃が確定するぞ。

VS. CPUヴィレン

届かない位置でサラマンダー フレイムを出すことが多い。これを見たら、発生前にリーチの長い技でつぶそう。また、ジャンプ攻撃への対応が厳しい半面、逆にG.ダッジへの反応は鈍い。G.ダッジ→投げ技がよく決まるぞ。



これがサラマンダー フレイム。このモーションを見たらすぐにリーチの長い技を出し、発生前につぶすべし。

キャラ独特の攻略パターン

●タイフォン：連続技や対空でしゃがみ強Ⓟをヒットさせた後、連続技を狙わずCPUにリカバリーを取らせ、そこにダッシュからしゃがみ強Ⓟを決める（以下繰り返し）。確実にリカバリーをしてくる後半戦の方が決めやすい。

●オービル：いわゆる「当て投げ」が有効。相手の起き上がりなどにジャンプ強Ⓚやしゃがみ強Ⓟをガードさせ、そこからフルグラビティロックを狙うだけでかなり勝ち進めるぞ。

●アラン：遠めからの弱ヴァニシングストライクが有効。ヒット率が高く、たとえ跳び越されても、対空技での迎撃が間に合うことがほとんど。また、ジャンプの低いキャラは跳び越せずに空中ガードすることがあるが、その場合も対空技が間に合いやすいぞ。



対空技で迎撃。遠距離立ち強Ⓚ→遅め弱ヴァンガードストライク＋αを決めるといいぞ。



対CPU戦では遠距離からの飛び道具が比較的安全。アランならこれで跳び込ませ……、

Postscript T.R.F. キャラ独特の攻略パターン補足：ゼンなら弱禍魂法→斬震拳、タイフォンなら弱纏勁掌→後方ジャンプ纏勁掌を繰り返すパターンも比較的安全。なお、オービルの当て投げやタイフォンのしゃがみ強Ⓟを繰り返すパターンは、ラスボスのグリードにも有効。どうしてもグリードを倒したければ、タイフォンを使ってパターンにはめるのが最も簡単だろう。

地力を鍛えれば、勝率もア・が～る☆

ゲームシステムで強くなる!!

対戦格闘ゲームで強くなるには、キャラを知ることはもちろん、システムを知ることも非常に大切。重要なシステムについて仕組みや活用法を解説するので、しっかりチェックしてほしい。

Text：ラオウ（オフェンス）&モミアゲ（ディフェンス）

OFFENSE STEP UP! 空中戦

対戦中、常に付いて回る空中戦。基本を押さえれば、キャラを問わず戦力になる。きちんと理解しておこう。

空中ラッシュコンボをフル活用！

本作は、ジャンプ攻撃を出す際の自由度が高い。空中でもラッシュコンボが使えるほか、ジャンプ攻撃の硬直が解けた後は、別のジャンプ攻撃を出すことができる（同じ技を2発出すことはできない）。

空中ラッシュコンボは、地上と同じルートで出すことができる。もちろん、ディレイをかけて出すことも可能だ。ヒット時はまず連続技になるので、空対空を意識しつつジャンプ攻撃を出すときは、ラッシュコンボまで入力しておき、ダメージアップを図ろう。

また、空中ラッシュコンボは空中ガードに対しても有効。空中ガードした相手はほとんど上方向に跳ねないので、空中ラッシュコンボを当てやすい上、空中ガード後の落下が遅いため、相手よりも先に着地できることが多いのだ。

具体的には、最後の1発を自分の降り際でガードさせられるよう、ディレイを活用しつつ空中ラッシュコンボを3～4発出していく。うまく空中ガードさせれば、まだ空中に居て動けない相手を、一方的に攻撃することができる。

ここで空中の相手に決めるのは、空中ガードできない地上技からの連続技が基本。また、再度空中ラッシュコンボを狙うのもアリ。空中ガードされても、ガードゲージを大幅に奪うことができるぞ。



空対空の弱攻撃が空中ガードされた！　ここはあわてず空中ラッシュコンボにつなぐのが基本。

ディレイを駆使して、着地際に上方向へ強い強攻撃をガードさせよう。

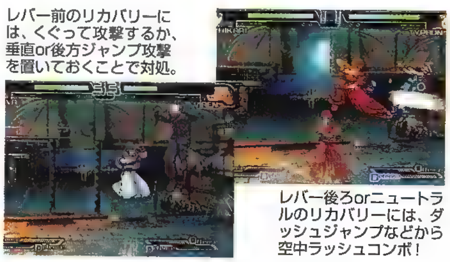
こちらが先に着地し、空中で動けない相手に地上技が確定！　再びジャンプ攻撃を狙うのも手だ。

リカバリーを取った相手を攻める！

空中戦で勝った後や、スキの小さめな技（立ち弱Ⓟなど）を空中でヒットさせた後などは、リカバリーを取った相手を攻めるチャンス。基本的な攻め方は以下の通りだ。

●**後方orニュートラルを読んだ場合**：ダッシュジャンプ昇り攻撃からの空中ラッシュコンボで狙い撃つ。また、ダッシュから対空技を狙ってもいい。高度が低ければ、上方向に強い立ち弱Ⓟなども有効だ。

●**前方を読んだ場合**：ダッシュせずに様子を見ておき、跳び越していった相手を後ろから攻撃するのが基本。垂直or後方ジャンプから技を置いておくのも有効だ（特に画面端から逃がしたくない場合）。



レバー前のリカバリーには、くぐって攻撃するか、垂直or後方ジャンプ攻撃を置いておくことで対処。

レバー後ろorニュートラルのリカバリーには、ダッシュジャンプなどから空中ラッシュコンボ！

DEFENSE STEP UP! クイックリカバリー

単純に空中連続技を回避できる上、特定の技への反撃にも使える。とっさの状況判断から攻守逆転を狙え！

クイックリカバリーの性能と使い方

クイックリカバリー（以下Qリカバリー）の優れた点は、「高度に関係無く使える」「吹っ飛び始めた瞬間から使える」「横方向への移動距離が長い」という三つ。選択できる方向や動作中の無敵時間は、通常のリカバリーと同じだ。

最も代表的な使い方は、空中連続技からの脱出。基本的にほとんどの空中連続技から抜けられるので、使うクセを付けておけば、余計なダメージを防ぐことができる。方向は間合いの離れる後ろが安定（画面端は除く）。まずは「とっさにレバー後ろ＋D」から始めて、慣れてきたら状況に応じて方向を選択しよう。

また、一部のスキが大きい技をくらった後にQリカバリーを使い、反撃を狙うのも有効。くらった直後に素早く使えば、すぐに動けるようになる上に間合いが離れにくいため、反撃が間に合うのだ。対空系必殺技が特に狙い目となるほか、画面端では多くの必殺技に反撃が確定するぞ。

また、反撃までは間に合わない技でも、攻守の逆転を目的に使うのも十分有効だ。

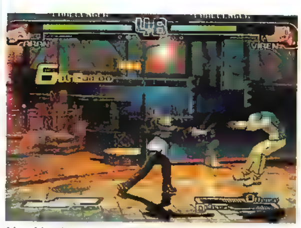


そしてダッシュ攻撃などで反撃。相手は遅めのクリティカルキャンセルぐらいしか対抗手段が無い。

ディフェンスゲージがあるときにスキの大きい必殺技をくらったら、すぐにクイックリカバリー！

クイックリカバリーができない吹っ飛び

Qリカバリーは「吹っ飛び始めた瞬間から使える」と書いたが、実は例外がある。一部の吹っ飛び状態中は、いかなるリカバリーも不可能なのだ。カウンターヒット時に多いふんわりとした浮き、画面端で跳ね返る真横への吹っ飛び（画面端に到達するまで）、そして一部アーツによる吹っ飛びがそれに該当するぞ。



サードストライクは「真横への吹っ飛び」。やや山なりのものと違い、壁までQリカバリー不可能。

クイックリカバリーを使えば反撃できる技

キャラ	技名	反撃方法	有効度	注釈
ゼ[illegible]	壊迅撃	①②	C	※1
	旋轟拳	①	B	※2
ヒ[illegible]	身陰返し	③	C	※3
	朧蝶 霧	①	A	※1
タ[illegible]	強連活脚	①	A	※4
	しゃがみ強Ⓟ→ジャンプ弱Ⓚ	④	A	
ガー[illegible]	弱ゲイズスラッシュ	①	C	
	強ゲイズスラッシュ（2ヒット）	①	A	
オービル	アサルトタックル～Ⓟ	①	A	
	スレッジリボルバー	①②⑤	B	※1
ボイ[illegible]	シャイニーパンチ	①	A	
ヴィレン	アトラクス ファング	⑥	B	
カ[illegible]	天閃	①②	C	※1
	奉閃	②	A	
アラン	ヴァーチカルストライク	①	B	※5
	サードストライク（Ⓟ）	②	A	

●**反撃方法**／①：ニュートラル（以下：中立）D→ダッシュ攻撃。②：画面端限定で中立D→地上攻撃。③：中立D→ヒカリの硬直終了直前に攻撃。④：しゃがみ強Ⓟ後に中立orレバー後ろD→空中のタイフォンに攻撃。⑤：若干遅めにレバー前D→空中ラッシュコンボ。⑥：画面端限定で中立D→投げ技。

●**注釈**／※1：①はタイミングがシビア。※2：強旋轟拳はQリカバリーが早過ぎると追加攻撃に当たってしまう。※3：身陰返しの弱強で反撃タイミングが異なる。※4：反撃を決めると必ず空中ヒットになる。※5：強の追加攻撃に備えて空中ガードしておくこと。

Postscript T.R.F.　クイックリカバリー補足：表にまとめた「クイックリカバリーを使えば反撃できる技」は、すべて地上、または空中の低い位置でくらった場合を前提としている。空中の高い位置でくらった場合は反撃できない技もあるので注意。また、クリティカルキャンセル対応技の場合は、相手が遅めのクリティカルキャンセルで悪あがきしてくる可能性があることも付け加えておく。

OFFENSE STEP UP! アドバンスドアタック

攻撃面において最も重要なファクターといえるアドバンスド。コレを使いこなさなければ始まらない！

アドバンスドの性質と使い方

オフェンスゲージを50%消費して出せる発生の早い突進攻撃、アドバンスド。通常技や特殊技からキャンセルで出せる上、当てた後は通常技や必殺技でキャンセルできるのが特徴だ。では、例を挙げつつ使い方などを解説しよう。

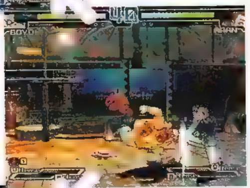
●連続技に使う：キャンセルで出せることを利用し、連続技に組み込んでダメージアップを図る。基本はラッシュコンボからつなぐ形だ。アドバンスドでのキャンセルは先行入力がほとんど効かないので、遅めの入力を心掛けよう。また、強攻撃単体でヒット確認してからつなぐことも可能。

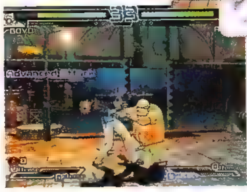
●強攻撃ガード後のフォロー兼攻め持続に使う：全体的にスキが大きい本作の強攻撃だが、すべてキャンセルが可能なので、アドバンスドを使えばフォローできる。遅めのタイミングで出し、反撃をつぶすように使うのが基本だ。

●アドバンスドを当てた後：通常技でキャンセルすると突進の勢いが残るので（発生から キャンセルまでが早いほど勢いが強くなる）、弱攻撃連発をたくさん当てられるなど、手数多く攻められる。コマンド投げがあれば、アドバンスドから直接、または弱攻撃を当ててからコマンド投げを狙うなど、多彩な攻めが可能だ。

●注意点：アドバンスド後にキャンセルやラッシュコンボを利用して出した通常技&特殊技からは、アドバンスドを出すことができない。アドバンスドを出せないと、強攻撃のフォローがしにくいので注意したい。攻めを持続したければ、アドバンスド〜弱攻撃で一度止めてから攻め直そう。


基本は弱攻撃へのつなぎ。連打の効くものが理想だ。その後はラッシュコンボを出していくほか、弱攻撃止めから攻め直すのも強い。


ラッシュコンボをガードされたら、遅めキャンセルアドバンスドでフォロー。ガードされても攻め続けられるぞ。


コマンド投げを持つキャラなら、遅めキャンセルで投げにいくのが強力。通常技を挟んでから投げてもOK。

アドバンスドアタック性能一覧

キャラ	発生	弱2発後	弱3発後	弱4発後	評価
ゼン	5	7	11	届かず	C
ヒカリ	5	6	8	12	B
タイフォン	5	7	10	届かず	C
ガーネット	4	4	5	7	A
オービル	7	9	12	届かず	D
ボイド	5	5	7	11	B
ヴィレン	5	6	8	12	B
カヤ	5	6	8	11	B
アラン	2	3	5	10	A

※単位はすべてフレーム（1フレーム＝60分の1秒）。
※弱○発後は、密着状態から弱攻撃を○発当てた間合いで出した場合の、ヒットするまでのフレーム。

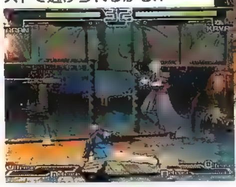
困ったときの神頼みアドバンスド！

アドバンスドの特性が活きる、特殊な使いどころを紹介。

一つ目は、相手に強攻撃をインパクトされたとき。発生が早いので、相手の反撃をつぶしやすい。インパクトを確認してから出せるといい感じ。

二つ目は、スキの大きい通常技を空振りしたとき。通常技空振り時もキャンセルで出せるので、強攻撃を回避されたときなど、反撃確定の状況で悪あがきに使えるのだ。


こんなの空振りしたら終わり……、でもアドバンスドで逃げられるかも!?


インパクトされた！　すかさずアドバンスドを出せば助かるかも……、むしろこっち有利!?

DEFENSE STEP UP! インパクトブレイク

防戦状態から一転して反撃を狙えるようになる、強力な防御手段。安易な連係はすべてチャンスに変えろ！

性質を理解する

インパクトとは、飛び道具以外の打撃技ガード後に使える、特殊な防御行動。下段技をガード後は↙＋D、それ以外をガード後は←＋Dと入力することで成立する（レバーは入れっぱなしでOK）。逆の入力をすると赤いエフェクトが発生し、効果が得られずゲージのみを消費してしまうぞ。

成立時の効果は、右のリストにまとめた通り。注意してほしいのが、「自分の硬直を減らす」のではなく、「相手に一定の硬直を与える」システムだということ。演出による時間停止などは無いので、防御側が動き出すタイミングは通常時とまったく同じだ。

～インパクトブレイクの効果～

●一定時間（※）、相手を硬直させる
※インパクトした技が空中通常技なら8フレーム、それ以外なら15フレーム
●ヒットバックが無くなる
●相手のキャンセルやラッシュコンボの先行入力が無効化される

ダブルインパクトブレイクとは？

受付時間内に素早くインパクトを2回入力すると、ダブルインパクトブレイクとなり相手に与える硬直時間が倍になる（ディフェンスゲージ100%消費）。失敗時もゲージを消費するのは痛いが、勝負どころでは切り札になるかも？


受付時間の長い強攻撃や特殊技に狙い、最大級の反撃を決めて勝負をかけろ！

狙いどころと反撃方法

●対弱攻撃：ヒットストップとガード硬直の短さから展開が早く、インパクトを確認してから技を出しても遅過ぎることがほとんど。受付時間も短いので、起き攻めなど的を絞れる状況で狙い、反撃までセットで入力するといい。

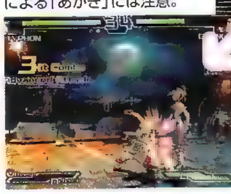
●対強攻撃&特殊技：受付時間が長く（特に特殊技）、インパクトの確認から最速で技を出しやすい。ただ、「動き出し」がほぼ五分（若干不利）なので、相手が発生の早い技でキャンセルすると割り込みが困難。発生の早い通常技、投げ技、無敵技などを使おう。

●対必殺技：「動き出し」が不利なので、多段技に割り込むのは難しい。だが、続く攻撃の無い最後の1段に狙えば、大きい反撃が決められるぞ。

●対アドバンスド：ガード硬直が弱攻撃、ヒットストップが強攻撃と特殊だが、受付時間が長く「動き出し」は有利。慣れれば反撃の狙い目か!?


対アドバンスドは反撃タイミングが特殊なものの、数値的には反撃の狙い目となり得る。


強攻撃からデカい反撃を決められる。一部の技はクリティカルキャンセルによる「あがき」には注意。


必殺技（多段技は最後の1段）に対してインパクトすれば、単純に硬直差が＋15されるので……、

インパクトブレイクの受付時間

	受付時間	ガード硬直	動き出し
弱攻撃（地上）	4	11	+4
弱攻撃（空中）	4	10	−2
アドバンスド	7	11	+4
強攻撃（地上）	8	15	±0
強攻撃（空中）	6	13	−5
特殊技（地上）	10	15	±0
特殊技（空中）	7	15	−7
必殺技（地上）	5	25	−10
必殺技（空中）	3	25	−10

※単位はすべてフレーム（1フレーム＝60分の1秒）。
※ダッジアタックは強攻撃と同様。
※連続ガードになる攻撃には先行入力が可能（2フレーム）。
※「動き出し」は、「インパクトの硬直が解けて攻撃側が動き出すタイミング」に対する「防御側のガード硬直が解けるタイミング」。防御側は、通常投げ以外を出そうとすると発動が1フレーム遅れる。

Postscript T.R.F.　アドバンスド補足：攻めを持続する手段として強力なアドバンスドだが、そこからの攻撃を連続ガードにしてしまうと、相手のガードゲージをほとんどケズれず、自分のパワーゲージはほとんどたまらない。アドバンスドの後は、ラッシュコンボにディレイをかけたり、弱攻撃で止めて攻め直すなど、連続ガードにならないような攻めを心掛けるのが効果的だ。

Counter Measure



キャラ対策 **オービル**

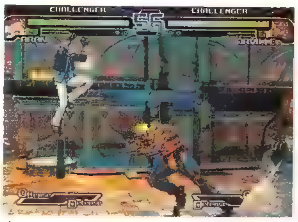
必殺投げを絡めた攻めが強力過ぎるオービル。攻め急がず慎重に立ち回り、徹底して接近を防ぐことが重要だ。ペースをつかませずに封殺せよ！

Text：ハメコ。

基本的な立ち回り

オービルは強力なコマンド投げを持つ代わりに、ダッシュが一定距離しか進まないため接近手段に乏しい。また、ラッシュコンボが使えない上に技の振りが大きく、空中の相手への攻撃手段に欠ける。

これらの弱点を突く有効な動きが、中間距離での垂直ジャンプ。アサルトタックルを上からつぶしやすい上、オービルは空中ラッシュコンボが使えないため、それによって優位に立たれることも無い。唯一怖いのが、ジャンプに立ち弱Ⓟを合わせられ、ダウンを奪われること。これに対しては、クイックリカバリーでダウンを回避できれば理想だ。



立ち回りでは垂直ジャンプがカギ。横に長いジャンプ攻撃を持つキャラは闘いやすい。

リスクを認識させよう

しゃがみ強Ⓟ遅めキャンセルなど、フルグラビティロックを絡めた攻めは非常に強力。万能な対処法が無く読み合いとなるため、こちらが読み勝った際に、どれだけリターンを取れるかが何より重要だ。

まずフルグラビティロックは、A.ダッジアタックで回避&反撃するのが基本。スレッジリボルバーは、ガード後にダッシュから反撃可能。アドバンスドは、上段インパクトから通常投げで反撃したい。



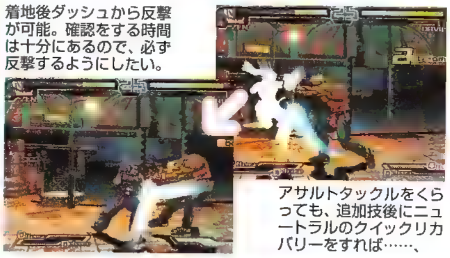
A.ダッジアタックからの連続技で反撃しよう。相手に攻めのリスクを認識させることが重要だ。

フルグラビティロックを読んだら、後方ジャンプで逃げるのではなく、A.ダッジで回避して……、

細かい対策

オービルは空中で一度しか技を出せないため、ジャンプ攻撃を迎撃されると、リカバリー後にジャンプ攻撃を出せないという欠点がある。一度空中で競り勝てば、かなり優位に立てるぞ。段数の多い連続技でリカバリーを誘うぐらいがちょうどいいだろう。

アサルトタックル〜Ⓟをくらったときは、すぐにニュートラルのクイックリカバリーをすれば反撃可能。アサルトタックルをくらったことを確認してからでも間に合うぞ。



着地後ダッシュから反撃が可能。確認をする時間は十分にあるので、必ず反撃するようにしたい。

アサルトタックルをくらっても、追加技後にニュートラルのクイックリカバリーをすれば……、

～対オービル戦のポイント～

- ●中間距離からの垂直ジャンプ攻撃によるけん制が有効！
- ●コマンド投げを読んだら、回避だけでなくキッチリ反撃！
- ●オービルのジャンプ攻撃は弱い。恐れずに必ず迎撃せよ！

Counter Measure



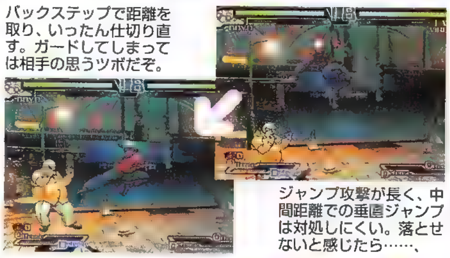
キャラ対策 **ヴィレン**

機動力が高いため捕まえにくく、攻めのバリエーションが豊富で対応しにくいヴィレン。ダシュアティス ラッシュ（以下ダシュアティス）の対処がカギだ。

Text：ハメコ。

強力なジャンプを対処せよ

ヴィレンのジャンプは、軌道、速さ、ジャンプ攻撃とすべてが優れており、安易に見える跳び込みも対処しにくい。だが、ジャンプ攻撃を受けると攻められてしまうので、相打ち覚悟で落とすか、回避するようにしたい。特に気を付けたいのが、中間距離での垂直ジャンプ。ジャンプ攻撃が横に長く落としにくいので、バックステップで仕切り直した方が賢明。攻めのきっかけを与えないように立ち回ろう。



バックステップで距離を取り、いったん仕切り直す。ガードしてしまっては相手の思うツボだぞ。

ジャンプ攻撃が長く、中間距離での垂直ジャンプは対処しにくい。落とせないと感じたら……、

ダシュアティスを対策せよ

ヴィレンの攻めの中核を担う、ダシュアティスからの各種派生技。強力だが穴となる部分でもあるので、しっかりと対策を練ることが重要だ。

下段攻撃のダシュアティス〜弱Ⓚは、ガード後に投げ技で反撃可能。中段攻撃のダシュアティス〜強Ⓚは、発生直後をガードしたときに限り、通常投げのみで反撃できるぞ。

裏に回りつつ攻撃するダシュアティス〜強Ⓟは、ガード後五分となる強力な技。強攻撃からキャンセルで出された場合、つなぎが最速でもギリギリ連続ガードにならないため、通常投げで割り込める。また、上段インパクトを狙うのも有効。相手が遅めに出した場合はG.ダッジとなり回避でき、反撃が間に合うのだ。



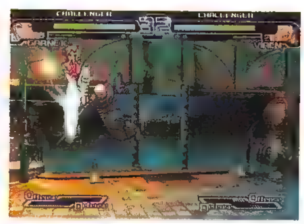
投げ技で反撃することができる。打撃技が入るほどのスキは無いので注意しておきたい。

ダシュアティス〜弱Ⓚは、主に連続技で使われる。相手のミスでつながらずガードできたら……、



上段インパクトを仕込む。相手が遅めに出した場合はG.ダッジで回避できるので、連続技を決めよう。

強攻撃→ダシュアティス〜強Ⓟの連係は、ヴィレンの主軸。ディフェンスゲージがあれば……、



ダシュアティス〜強Ⓚは、低めの位置で空中ガードした場合も投げ技で反撃できる。

～対ヴィレン戦のポイント～

- ●ジャンプ攻撃を迎撃or回避し、攻めのきっかけを与えるな！
- ●ジャンプ攻撃をガードするぐらいなら、バックステップで回避！
- ●ダシュアティス〜強Ⓟを読んだら、レバーを後ろに入れてDを押せ！

Postscript T.R.F.
●オービル対策補足：しゃがみ強Ⓚからの攻めには、垂直ジャンプ〜空中ガードも有効。スレッジリボルバーは空中ガードできることが多く、フルグラビティロックの空振りにも反撃できる。
●ヴィレン対策補足：ヴィレンは地上対空技に乏しいが、ジャンプ強Ⓟの判定が強く、空中戦では勝ちにくい。一度落とされるとリカバリーを狙われやすいので、安易な跳び込みは禁物だ。



ゼン

狙いは禍魂法での必殺技強化。苦しい立ち回りをしのぎ、強化版牙砕脚でガードを崩して連続技で決めよう！

Text：ラオウ

まずはじっくり闘う

ゼンは通常技の性能や機動力の面でやや劣るので、攻め込みにくく苦戦を強いられがち。しかし、強化版必殺技の性能は目を見張るものがある。苦しい立ち回りをしのぎつつ禍魂法を使い、そこから一転して畳み掛ける展開が理想だ。

立ち回りの主力は、垂直&後方ジャンプからの強Ⓚによるけん制。続けて強Ⓟを入力しておくと、空中ヒット時に連続ヒットすることがあるぞ。相手が空中戦を仕掛けてくるようなら、地上で待ってしゃがみ強Ⓟで迎撃しよう。



対空はしゃがみ強Ⓟでオッケー。真上に対しては早めに、斜め上(遠めなら)少し引き付けよう。

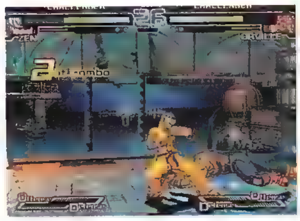
ジャンプ強Ⓚはリーチが長く、対地&対空両面で活躍。めくり性能があり、くぐりに強いのもミソ。

禍魂法でGO!!

禍魂法を使うチャンスは、しゃがみ強Ⓚ後が代表的。空振りすると危険なので、ダッシュしゃがみ弱Ⓚから出すといい。その後は⬇⬇と入力しておき、ヒット時は弱Ⓚを押して弱禍魂法。キャンセルが早ければ相手が起き上がる前に硬直が解けるので、ダッシュしゃがみ弱Ⓟから攻めたりできるぞ。しゃがみ強Ⓚガード時は、弱斬震拳や強牙砕脚でフォローするのが基本だ。

通常投げや咆震衝を決めた後も(画面端以外)、弱禍魂法のチャンス。どうしても苦しければ、Gダッジ→通常投げやガード中の咆震衝を狙おう。

禍魂法後は、左下の連続技や羅喉で追撃できる強化版牙砕脚を狙うのが基本。通常技キャンセルのほか、跳び込みやA.ダッジアタックから直接出すのも手だ。これ一辺倒では読まれやすいので、ガードクラッシュ狙いの固めや奇襲に使える強化版壊迅撃、固めや中間～遠距離でのけん制&攻めのきっかけ作りに使える強化版斬震拳も交ぜよう。



しゃがみ強Ⓚ後は禍魂法を優先的に意識。キャンセルが早ければ、禍魂法後に攻めやすい。



左記の連続技が決まれば、相手は気絶！ すぐに弱禍魂法を使い、再度起き攻めへ。

浮かせてからの連続技

強化版牙砕脚or強化版壊迅撃（カウンターヒット）→前方ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】→前方ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

1セット目の前方ハイジャンプ弱Ⓚは、ジャンプ後一瞬待ってから出そう。当てる位置が高いと最後の強Ⓟが当たらなくなるので、少し引き付けてからジャンプすること。2セット目を【弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】にすると安定するが、気絶は奪いにくい。



ヒカリ

今回は基本的な連係の組み方と、各種朧蝶からの連続技を紹介。相手の攻撃をうまくさばいて体力を奪え！

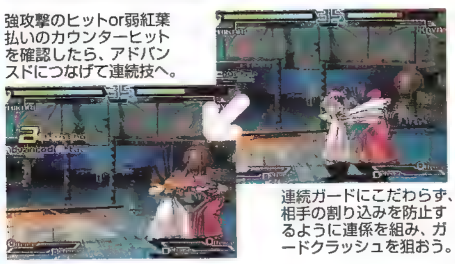
Text：ケンちゃん

立ち弱Ⓚから連係を組む

リーチが長い上に発生が早い立ち弱Ⓚから、チャートのような連係を組むのが基本。

立ち弱Ⓚから遠距離立ち強Ⓚを出した後は、割り込みをつぶせる遠距離立ち強Ⓟ（近いときは遅めしゃがみ強Ⓟ）や弱紅葉払いを、インパクト対策として使い分けよう。

一方、遠距離立ち強Ⓟにつないだ後は、ガード崩しの強身陰返し、割り込みつぶしの遠距離立ち強Ⓚ、下段のしゃがみ強Ⓚが基本。身陰返しを狙う場合は、キャンセルタイミングをかなり遅らせること。



強攻撃のヒットor弱紅葉払いのカウンターヒットを確認したら、アドバンスドにつなげて連続技へ。

連続ガードにこだわらず、相手の割り込みを防止するように連係を組み、ガードクラッシュを狙おう。

立ち弱Ⓚからの基本連係

- 立ち弱Ⓚ
  - → 遠距離立ち強Ⓚ
    - → 遠距離立ち強Ⓟ → アドバンスド／強車薙
    - → 弱紅葉払い
  - → 遠距離立ち強Ⓟ
    - → 遅め遠距離立ち強Ⓚ → アドバンスド／強車薙
    - → しゃがみ強Ⓚ
    - → 遅め強身陰返し

相手の割り込みをつぶすように連係を組むのが基本。相手のインパクトを警戒して下段のしゃがみ強Ⓚや弱紅葉払いを交ぜつつ、オフェンスゲージが50%以上ある場合は、アドバンスドで攻めを継続しよう。

なお、どの通常技も各種朧蝶でフォローできるほか、オフェンスゲージがあればアドバンスドでもフォロー可能。相手にガードを意識させて、ガードクラッシュを狙いたい。

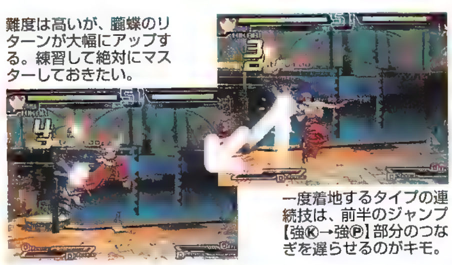
次に、必殺技後の攻防を解説。弱車薙ヒット後は五分だが間合いが近いので、相手の通常投げをくらいやすい。垂直ジャンプやバックステップを中心としよう。弱紅葉払いガード後もほぼ同じだが、こちらはわずかに不利なので最速の通常投げは回避できない。

強車薙ガード後は不利な状態となるが、やや間合いが離れるため反撃は受けにくい。見返りを求めるなら、続けて朧蝶 天or土を狙うのも手だ。

朧蝶からの連続技

Ⅰ朧蝶 空or天→前方ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】→前方ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】
Ⅱ朧蝶 土→前方ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】→前方ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ】
Ⅲ朧蝶 土→ダッシュジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】[illegible]群雲払い

Ⅰは、朧蝶 空からは最速で、朧蝶 天からは若干待ってから前方ジャンプし、頂点少し手前で弱Ⓚを出そう。Ⅱは、最初のジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】のつなぎをできるだけ遅らせること。



難度は高いが、朧蝶のリターンが大幅にアップする。練習して絶対にマスターしておきたい。

一度着地するタイプの連続技は、前半のジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】部分のつなぎを遅らせるのがキモ。

Postscript T.R.F.



今回は立ち回りの工夫に加え、➡+強Ⓟを使った連係や効率のいい連続技など、即戦力ネタを解説するぞ。

Text：OYZ

立ち回りの工夫

ダッシュ立ち弱Ⓟorしゃがみ弱Ⓚによる接近は、強力なだけに警戒されやすい。特にリーチの長めなけん制技を置かれると、止まれずにくらってしまいがち。ダッシュからのバックステップや後方ジャンプなど、的を絞らせないための行動も交ぜていこう。

それでも相手がけん制技を出すようなら、そのパターンを見極める。攻撃位置の高い技はG.ダッジで回避して烈双按を狙い、低い技はA.ダッジアタックで回避しつつ攻撃、攻めに転じよう。けん制技の戻りを狙い、ダッシュ攻撃を差し込むのもアリだ。また、垂直ジャンプ攻撃に対しては、思い切ってダッシュしゃがみ強Ⓟを狙うことも必要。



けん制技に張り合うのはNG。攻撃位置の低い技に対しては、A.ダッジアタックを活用！

➡+強Ⓟ活用法

➡+強Ⓟはカウンターヒット時に相手を浮かせられるので、ラッシュコンボの強攻撃をガードされた際、若干遅めのキャンセルで出すと有効。

また、ガードクラッシュ狙いの連係にも役立つ。例えば相手のガードゲージが満タンの状態で、**ダッシュ【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→➡+強Ⓟ→アドバンスド～立ち弱Ⓟ→【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→➡+強Ⓟ**とガードさせれば、最後の➡+強Ⓟでガードクラッシュさせることができるぞ。



使える状況であれば颱風式・超絶連勁砲を決めろ。体力ゲージを満タンから6割ほど減らせるぞ。

➡+強Ⓟカウンターヒット時は、相手が各種リカバリー不能の状態で高く浮き、追撃が確定する。

連続技補足

IとIIはコマンド投げからの追撃。ダッシュ遠距離立ち強Ⓟのタイミングが難しいが、弱攻撃を挟むよりもダメージが大きくなる。➡+強Ⓟが暴発しやすいので、➡➡⬅+強Ⓟと入力するといいぞ。

しゃがみ強Ⓚ後は起き攻めを狙えるが、オービルなど近付きたくない相手に対しては、最後のしゃがみ強Ⓚを【遠距離立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟ】→縮勁砲】に変え、間合いを離して仕切り直すのもアリだ。

IIIは、前号紹介したジョルト始動連続技の強化版だ。

高効率連続技

I 烈双按→ダッシュ【遠距離立ち強Ⓟ→遅め遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ➡アドバンスド～【しゃがみ弱Ⓚ×3→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

II 烈双按→ダッシュ【遠距離立ち強Ⓟ→遅め遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ➡弱連活脚（1段目）Ⓒ➡颱風式・超絶連勁砲

III ジョルト→【しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ➡➡+強ⓅⒸ➡纏勁掌→しゃがみ強ⓅⒸ➡➡+強Ⓟ



強力なガード崩し手段は無いものの、素早いラッシュは強力。しつこくまとわり付き、相手のミスを誘え！

Text：モミアゲ

接近手段と対空迎撃

ダッシュしゃがみ弱ⓀやA.ダッジアタックを起点に攻めるのが基本。前者からはしゃがみ強Ⓚにつなぎ、ガード時は遅めの遠距離立ち強Ⓟや強Ⓟピアシングハートでフォロー。後者からはしゃがみ弱Ⓟにつなぎ、ヒット時は連続技へ。ガード時はA.ダッジアタックやダッシュしゃがみ弱Ⓚで攻め直すといい。

相手の空中からの攻めは、昇りジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】かG.ダッジアタックで迎撃。バックステップやしゃがみ強Ⓟも忘れずに。



一瞬待機してからの発動を交ぜることで、構えキャンセルからの攻めも効果的なものとなる。

ピアシングハート構えキャンセルも活用。強攻撃から最速で行なっても有利にはならないが……、

ダウンを奪った後の起き攻め

連続技や通常投げでダウンを奪ったら、ダッシュしゃがみ強Ⓚ（ダウン追い打ち）↓ピアシングハート～構えキャンセルから起き攻めへ。重ねA.ダッジアタック↓しゃがみ弱Ⓟを基本に、インパクト対策として、A.ダッジアタックを出さずに着地しての下段攻撃or通常投げも交ぜよう。

しゃがみ弱Ⓟ後は、ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ】やA.ダッジアタックのほか、暴れる相手にはその場からの【立ち弱Ⓟ↓遠距離立ち強Ⓟ↓しゃがみ強Ⓚ】が有効。しゃがみ強Ⓚをガードされても、アドバンスド～【しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ】とすれば攻めを継続できるぞ。



相手がガードで固まるようなら、しゃがみ弱Ⓟから歩いて通常投げを狙う選択肢も交ぜていこう。

しゃがみ弱Ⓟ後の立ち弱Ⓟによる暴れつぶしは、相手のA.ダッジやジャンプに当たることも多い。

隠しクリティカルアーツ公開！

ワールズエンド ⬉⬅⬇⬋➡⬅➡+Ⓟ

発生とリーチに優れた蹴りを出し、ヒット時は相手をロックして攻撃。コマンドが複雑なのでとっさに出しにくいのが難点だが、ダメージは非常に大きい。強バイティングジェスト～Ⓚや、弱Ⓚピアシングハート～⬅+弱Ⓚから連続技として決めよう。後者は⬇⬋⬅+弱Ⓚ→⬉⬅+弱Ⓚ→⬇⬋➡⬅➡+Ⓟと入力するといいぞ。



暗転と同時に、ガーネットの目が怪しい輝きを放つ!?そして鋭い後ろ蹴りで相手を画面外に突き飛ばし……

画面外でボコボコにして大ダメージを与える。画面内ではパートナーのアベルが場つなぎ（？）をしてくれる。

Postscript T.R.F.
タイフォン補足：➡+強Ⓟヒット時は基本的にダウンを奪えるが、画面端の高い位置で跳ね返った場合のみ、相手はリカバリーが可能。また、クイックリカバリーは状況を問わず可能だ。
ガーネット補足：トリック アンド ティースはⓀで最後をキャンセルできるが、そのキャンセル動作に攻撃判定があり、タイミングが良ければ連続ヒット。気絶値が非常に高いのが特徴だ。



オービル

ちまたで強いと評判のオービル。今回は、強さの源である起き攻めを解説。今日もロック、明日もロック！

Text：ハメコ。

格闘玄人的起き攻め

ラッシュコンボが使えず小回りが利かないオービルだが、フルグラビティロックを絡めた攻めがツボにハマれば、一気に勝負を決められる。先述の通り動きの鈍いオービルが一方的に攻められる瞬間、それは起き攻めにほかならない。

そこで、まずはいかにダウンを奪うかが重要。地上の相手にはリーチの長いしゃがみ強Ⓚを狙う。スキが大きいので、空振り時はアドバンスドでフォローすることも念頭に置いておこう。一方、空中の相手は相打ち覚悟の立ち弱Ⓟで落とす。低い位置で当てれば、クイックリカバリーされない限りダウンを奪える。

これらの技でダウンを奪ったら、相手の投げ間合い外からしゃがみ強Ⓟとフルグラビティロックで二択を迫る。その後の展開は、左のフローチャートを参照してほしい。しゃがみ強Ⓟを完璧に重ねれば、相手にリバーサル必殺技を出されないのがポイントだ！



空中戦は苦手なので、相打ち狙いの立ち弱Ⓟがカギとなる。ダウンさえ奪えればこっちのモノだ。

しゃがみ強Ⓚのヒット率は、勝率を直接左右するほど重要。当てた後の行動に関しては欄外を参照。

起き攻めの基本パターン

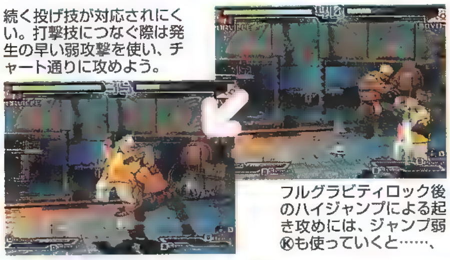
- しゃがみ強Ⓟ or フルグラビティロック
  - → アドバンスド
    - → しゃがみ強Ⓟ
      - → フルグラビティロック
      - → 弱アサルトタックル
      - → 弱スレッジリボルバー
    - → フルグラビティロック
  - → フルグラビティロック
  - → 弱アサルトタックル
  - → 弱スレッジリボルバー

しゃがみ強Ⓟ後は、暴れにカウンターヒットを取る弱スレッジリボルバー、ジャンプ防止の弱アサルトタックル、ヒット時は連続技となりガード時は暴れをつぶしつつ二択を掛けられるアドバンスド、これに本命のフルグラビティロックを加えて選択を迫ろう。

スパイスを効かせてみる

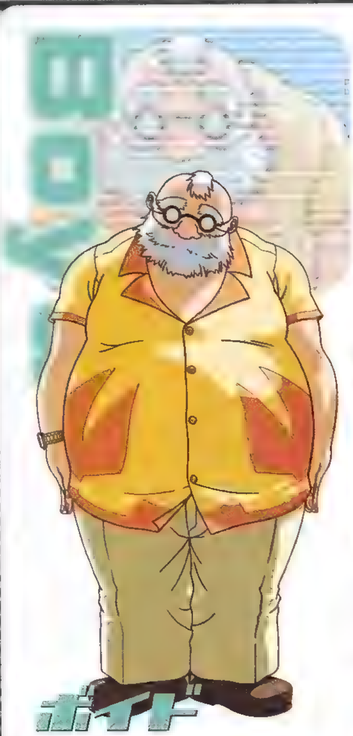
重ねる技がしゃがみ強Ⓟだけでは、インパクトを狙われやすく、仕掛けるタイミングも読まれやすい。ときにはしゃがみ強Ⓟをしゃがみ弱Ⓚに変えることも必要だ。アドバンスドが連続ヒットするので、基本的に同じ攻めができる。

フルグラビティロックからの起き攻めは、前号の通りハイジャンプからジャンプ強Ⓚor着地投げが基本だが、ここにジャンプ弱Ⓚを交ぜるのも良い。ヒットストップが短いので展開が早く、投げに連係させると決まりやすいのだ。



続く投げ技が対応されにくい。打撃技につなぐ際は発生の早い弱攻撃を使い、チャート通りに攻めよう。

フルグラビティロック後のハイジャンプによる起き攻めには、ジャンプ弱Ⓚも使っていくと……、



ボイド

リーチが短いので立ち回りは厳しいが、一度ダウンを奪えば勝機は見える。メローな気分を味わおう！

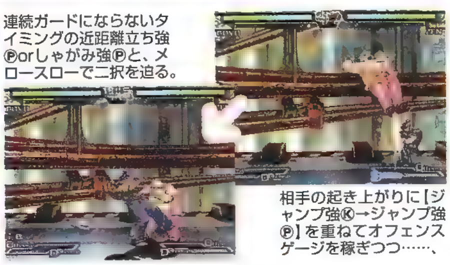
Text：ケンちゃん

メローな起き攻め

ボイドは鋭いジャンプ攻撃、中段の➡+強Ⓟ、そして投げ間合いの広いメロースローを持っているので、強力な起き攻めを展開することが可能だ。

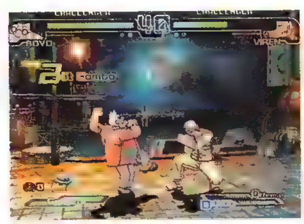
最も基本的なのは、相手の起き上がりに【ジャンプ強Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ】を重ねた後、しゃがみ強Ⓟとメロースローで二択を迫るもの。オフェンスゲージをためつつ攻められるので、ヒット時の見返りが大きく非常に有効だ。ジャンプ強Ⓟにインパクトを狙う相手には、ジャンプ強Ⓚで止めて、またはジャンプ攻撃を出さずに着地してメロースロー、という選択肢を交ぜるといい。

また、中段攻撃の➡+強Ⓟと、⬅+強Ⓟ（➡+強Ⓟのフェイント）→下段攻撃の二択も見切られづらい。➡+強Ⓟ後はアドバンスドにつなぎたいので、オフェンスゲージが50％以上あるときに狙おう。



連続ガードにならないタイミングの近距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓟと、メロースローで二択を迫る。

相手の起き上がりに【ジャンプ強Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ】を重ねてオフェンスゲージを稼ぎつつ……、



中段と下段をしっかり見切る相手には、⬅+強Ⓟ→メロースローと仕掛けるのもアリ。

新着連続技

Ⅰ（画面端を背負って）メロースロー→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】→【立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→アドバンスド～【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ➡+強Ⓟ→強スーパーシャイニーパンチ→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅰはガーネット、オービル、ヴィレン、アランに決まる。オービルには、ハイジャンプ【強Ⓚ→遅め強Ⓟ】とすれば中央でも可能。Ⅱは、単発ヒット確認から大ダメージを与える連続技。

サソリをためろー

サソリマークをためると、スーパーシャイニーパンチの威力が上がるのは周知の通り。けん制でサニーフィンガーを出すのはリスクが高いので、安全なため方を紹介しよう。

最も安全にためられるのは、相手をK.O.した直後。しゃがみ強Ⓚ以外の地上通常技でK.O.した後に強サニーフィンガーを出せば、間合いが遠過ぎない限りヒットする。

また、相手の攻撃をガード中にツインサニーフィンガーを使うのも有効。発生が早いのでほぼ確実にヒットするぞ。



強サニーフィンガー。安全にサソリマークを一つためられるので、忘れずに決めるようにしたい。

しゃがみ強Ⓚ以外の地上通常技でK.O.。相手は大きく吹っ飛ぶので、すかさずキャンセルして……、

Postscript T.R.F.
●オービル補足：しゃがみ強Ⓚを当てた後は、若干遅めのキャンセルでアサルトタックルを出すのがオススメ。ヒット時はⓀで停止すれば起き攻めでき、ガード時は接近手段となる。
●ボイド補足：弱サニーフィンガーをG.ダッジで避けて反撃してくるような相手には、強サニーフィンガーを交ぜていこう。発生が遅いので、G.ダッジのスキにヒットしやすい。

Viren



ヴィレン

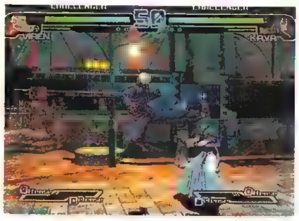
機動力が高く、画面を自由に駆け回れるヴィレン。幅広い選択肢を活かしたラッシュで相手をねじ伏せよう。

Text：ハメコ。

接近戦で負けるヤツはイねえ……

ガードされても五分となるダシュアティス ラッシュ（以下ダシュアティス）～強Ⓟを軸に、近距離で連続的に攻めるのがヴィレンの主戦法。まずは素早いダッシュから、リーチの長い立ち弱Ⓚでけん制しつつ接近。間合いが近ければしゃがみ強Ⓟ、遠ければしゃがみ強Ⓚにつなぎ、ダシュアティス～強Ⓟを出すといい。

接近後は左下のチャートを参考に攻めよう。ラッシュコンボからのしゃがみ強Ⓟ後は、ヒット、ガード問わずダシュアティス～強Ⓟが基本。これだけではインパクトされやすいので、下段のしゃがみ強Ⓚや遅めのアドバンスドも交ぜよう。ダシュアティス～強Ⓟ後は、ヒットしていれば有利なので、しゃがみ弱Ⓟにつないで攻めを継続。ガード時は垂直ジャンプやバックステップで仕切り直すのが安全だ。

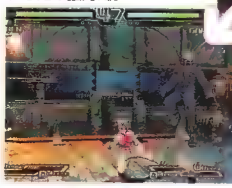


A.ダッジアタックは攻撃判定が大きく使いやすい。接近手段の一つとして有効だ。

接近戦での基本連係

しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ	しゃがみ強Ⓚ
	ダシュアティス～強Ⓟ
	アドバンスド
ダシュアティス～強Ⓟ	しゃがみ弱Ⓟ
	垂直ジャンプ強Ⓚ
	バックステップ





垂直ジャンプで様子見して、攻めのチャンスをうかがう。ジャンプ性能が総合的に優れるため強力だ。

ダシュアティス～強Ⓟを相手に当てた後は、さらに攻めるチャンス。ガードされていた場合は……、

空中戦もマカせろ……

接近戦に持ち込む手段として、全面的に優秀なジャンプを忘れてはならない。特に、中間距離での垂直ジャンプは落とされにくく、こちらの攻撃を当てやすい強力な行動だ。

ジャンプする際は、まず昇り弱Ⓟでけん制。これが空振りしたら、下り強Ⓟor強Ⓚで地上の相手を狙おう。前方ジャンプ昇り弱Ⓟが空中で当たったら、【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】の空中ラッシュコンボを狙う。強攻撃を遅めにつなげば相手より先に着地できるので、さらにジャンプ弱Ⓟを当てよう。





相手の高さ次第では、さらにジャンプ弱Ⓟへ。低いときは立ち弱Ⓟで落としてダウンを狙おう。

ジャンプ弱Ⓟを相手に空中ガードさせたら、ラッシュコンボで強Ⓚまでつなぎ、先に着地しよう。

Kaya



カヤ

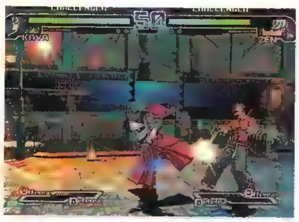
使いやすい通常技＆ラッシュコンボを持つカヤ。アドバンスドを交えて攻め込み、コマンド投げを狙おう。

Text：ラオウ

立ち弱Ⓚで中間距離を制す！

中間距離での主力技は、リーチと発生に優れた立ち弱Ⓚ。短いダッシュからこの技を出し、ラッシュコンボⅠにつなぐのが基本行動だ。ダッシュ立ち弱Ⓚが負けやすいようなら、ダッシュせずに立ち弱Ⓚを出してけん制するといい。

Ⅰ後は、まずキャンセル飛翼でオフェンスゲージをためる。ほぼ割り込まれない弱飛翼が基本だが、スキが若干気になるので、スキの小さい強飛翼やG.ダッジ対策の様子見も交ぜよう。特に、タイフォン、ヴィレンには強飛翼がオススメだ（G.ダッジで回避されない）。オフェンスゲージがたまったら、ラッシュコンボからアドバンスドを使い、連続技or連係を狙おう。



攻めの起点となるダッシュ立ち弱Ⓚ。ラッシュコンボに移行して攻め立てよう。

主要ラッシュコンボ

Ⅰ【立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ（→遠距離立ち強Ⓟ）】
Ⅱ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】
Ⅲアドバンスド～【しゃがみ弱Ⓚ×2～3→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅰは中間距離用。遠過ぎない限り遠距離立ち強Ⓚまで届き（ダッシュからならほぼ確実）、やや近ければ遠距離立ち強Ⓟまで届く。Ⅱは近距離用。しゃがみ弱Ⓚ→Ⅰでもいい。Ⅲは通常技（ラッシュコンボ）からの連続技用。基本的に連続技はコレでOK。

月影でガードを崩す！

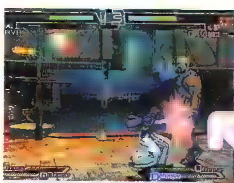
コマンド投げの月影は、投げ間合いこそ狭いもののリターンが大きいので、打撃技との二択で活用したい技。では、狙い方を紹介していこう。

●アドバンスドから： ラッシュコンボⅠなどからアドバンスドを出し、素早くしゃがみ弱Ⓚへ。勢いが残るので、1～2発刻んでも月影の投げ間合い内。しゃがみ弱Ⓚの数を変えつつ月影を狙おう。間合いが遠くなければ、アドバンスドから直接月影も有効だ。

●ジャンプ攻撃から： ジャンプ弱Ⓚを高めに当て、ラッシュコンボを出さずに着地して月影を狙うパターンが代表的。

●起き攻めで： 起き上がった相手に、直接月影を仕掛ける。ダッシュから出せれば理想だ。A.ダッジアタックorA.ダッジ→着地月影の二択も有効。

月影後は、ラッシュコンボⅡ→Ⅲとつないでダウンを奪い、起き攻めを狙うといい。ゲージが無ければ、Ⅱの最後をしゃがみ強Ⓚにしよう。





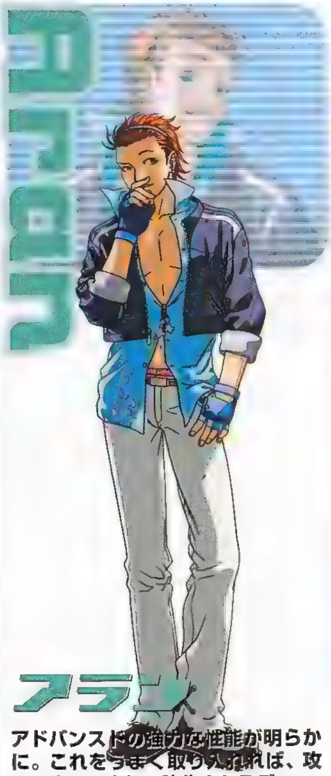


ガード時はしゃがみ弱Ⓚを刻んでみる。1～2発なら間合いがあまり離れないので、そこから……、

月影！　連続技はしゃがみ強Ⓚで締め、ダッシュしゃがみ弱Ⓚでダウン追い打ちして起き攻めへ。

まずはⅠのラッシュコンボなどからアドバンスドを発動。ヒット時はⅢの連続技を決めていこう。

Postscript T.R.F.
●ヴィレン補足：しゃがみ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚ等は、ダシュアティス～強Ⓟばかりだと通常投げやG.ダッジで対処されるので、それらに勝てるラディカルダ キャプチャーも交ぜよう。
●カヤ補足：[illegible]なら【弱Ⓚ→強Ⓚ】のラッシュコンボが基本。弱Ⓚは[illegible]に出すこと。また、[illegible]めな相手には【[illegible]】が当てやすいので、こちらをメインに[illegible]おう。



アラン

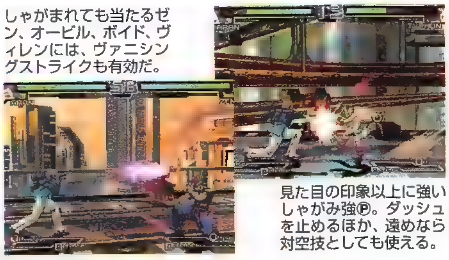
アドバンスドの強力な性能が明らかに。これをうまく取り入れれば、攻めも守りも大幅に強化されるぞ！

Text：モミアゲ

立ち回りの基本

しゃがみ強Ⓟを置いておく感じでばらまき、ヒット時はしゃがみ強Ⓚやアドバンスド＋αにつなぐのが立ち回りの基本。相手が消極的になったら、アクセルストライクから一気に攻めよう。接近後は立ちorしゃがみ弱ⓅやA.ダッジアタックを軸に固め、オフェンスゲージをためたい。

固めの最中に相手が暴れて攻撃がヒットした場合は、ラッシュコンボからしゃがみ強Ⓚや弱ヴァンガードストライク＋αにつないでダウンを奪い、起き攻めに転じよう。

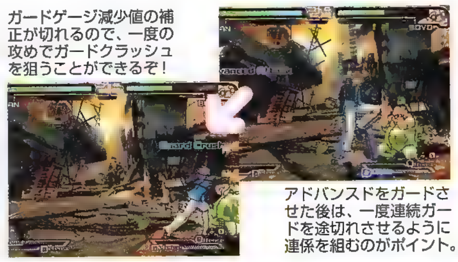


しゃがまれても当たるゼン、オービル、ボイド、ヴィレンには、ヴァニシングストライクも有効だ。

見た目の印象以上に強いしゃがみ強Ⓟ。ダッシュを止めるほか、遠めなら対空技としても使える。

ガードクラッシュを狙う！

ゲージがたまったら、狙うはガードクラッシュ。アクセルストライク、A.ダッジアタック、ジャンプ強Ⓟなどから、ラッシュコンボ→アドバンスド～しゃがみ弱Ⓟ×1～2→ダッシュしゃがみ弱Ⓟ……といった連係で、ガードゲージをケズろう。暴れる相手には、ディレイをかけたラッシュコンボが有効だ。強攻撃をインパクトされても、左記カコミのようにフォローできるぞ。アクセルストライク×2やアドバンスド→アクセルストライクなど、「弱攻撃を狙ったインパクト」対策になる連係を交ぜれば、より効果的だ。

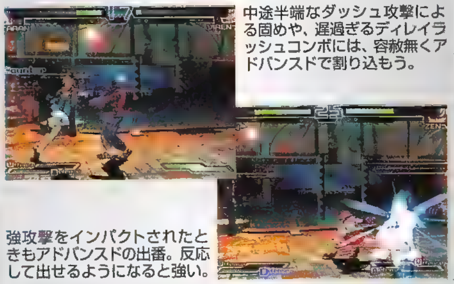


ガードゲージ減少値の補正が切れるので、一度の攻めでガードクラッシュを狙うことができるぞ！

アドバンスドをガードさせた後は、一度連続ガードを途切れさせるように連係を組むのがポイント。

発生2フレームを活用！

アランのアドバンスドは、発生が2フレームと非常に早いため、相手の固めへの割り込みとして強力。レバーは⬆でもOKなので出しやすい上、万が一ガードされても攻守を逆転できるのだ。また、インパクト後の反撃や、逆にインパクトされた後の反撃つぶしに使うのも有効。インパクトされたのが強攻撃なら、最速でアドバンスドを出すことで、無敵技を除くほとんどの打撃技に打ち勝てるぞ。



中途半端なダッシュ攻撃による固めや、遅過ぎるディレイラッシュコンボには、容赦無くアドバンスドで割り込もう。

強攻撃をインパクトされたときもアドバンスドの出番。反応して出せるようになると強い。

闘魚問答

師範代：ラオウ

問 リバーサル必殺技が出にくいんですよ……、リバーサル表示はよく出るのに……。何でだろう？

答 結論からいうと、「起き上がり直後に技を重ねられると、リバーサルは出せない」。これは、起き上がった直後に一瞬「ガードと通常投げしかできない」タイミングがあるため。ここに技を重ねられると、出したい技の性能に関係無く、技を出すこと自体ができないのだ。なお、これはガード後、技の硬直後など、すべての硬直状態からの復帰直後に共通の現象だ。



起き上がった直後は、「ガードと通常投げしかできない」瞬間がある。そのため……、

キッチリ重ねられると技を出すこと自体ができない。狙うなら通常投げかインパクトだ。

問 リカバリーを取った後、ジャンプ攻撃を出せないことがあるんですけど……？

答 本作のジャンプ攻撃は、1回のジャンプ中に各技1回ずつしか出せない。そして、ジャンプ後は完全に着地するまでの間、リカバリーを挟んでも1回のジャンプと認識される。つまり、ジャンプ強Ⓚを出した際に攻撃をくらうと、リカバリー後にジャンプ強Ⓚを出せないのだ。「技を出す→リカバリー→別の技を出す」と繰り返すと、最後には何も技を出せなくなるぞ。特にオービルは空中で1回しか技を出せないので、リカバリーは控えめにしておこう。



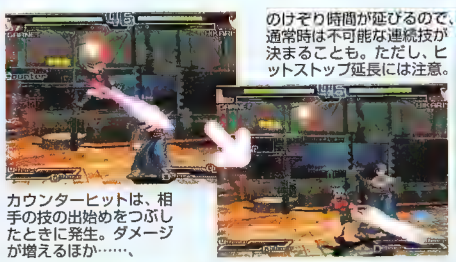
ジャンプ強Ⓚが対空技で落とされた！ この後にリカバリーしても……、

既に出してしまったジャンプ強Ⓚは、一度着地するまで封印されている。

攻撃したければ違うボタンを使うこと。しっかり意識して危機をしのごう。

問 たまに表示されるカウンターヒットって？ 連続技のタイミングが変わる気がするんですけど……。

答 カウンターヒットは、相手の技の出始め（発生前）に打撃技をヒットさせたときに発生する。攻撃持続中にヒットしてもカウンターヒットは発生しないぞ。効果はダメージが増加するほか、のけぞり時間とヒットストップの延長がある。連続技はつながりやすくなるが、ヒットストップの影響でつなぎのタイミングが変わるのだ。連続技を狙う際は注意したい。



カウンターヒットは、相手の技の出始めをつぶしたときに発生。ダメージが増えるほか……、

のけぞり時間が延びるので、通常時は不可能な連続技が決まることも。ただし、ヒットストップ延長には注意。

カウンターヒットの効果

技の種類	のけぞり時間	ヒットストップ
弱攻撃（地上）	+3(12)	+3(5)
弱攻撃（空中）	+2(11)	+2(6)
アドバンスド	+3(12)	+6(13)
強攻撃（地上）&[illegible]	+4(17)	+6(13)
強攻撃（空中）	+3(15)	+6(13)
必殺技	+6(27)	+6(13)

※単位はフレーム（1フレーム＝約60分の1秒）
※()内は通常ヒット時の数値

Postscript T.R.P.
アラン補足：サードストライク（◆）は、画面端ではクイックリカバリーから反撃されるので注意。画面中央でも、ダウン追い打ちを狙う前にクイックリカバリーを警戒しておきたい。
カウンターヒット補足：条件に「技の出始めにヒットさせたときのみ」と書いたが、コマンド投げの空振りモーションは例外。モーション中盤まで被カウンターヒット扱いとなっている。

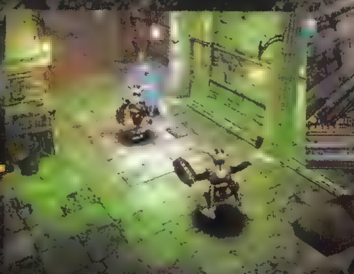
壮大なファンタジーの世界がアーケードで動き出す！

多数の最新映像を入手することができた今回。開発も順調に進んでいるようで、いよいよ本作の全体像が見えてきている。アーケードにて、剣と魔法の物語が繰り広げられる日は近い！

Text：ちゃっきー

QUEST of D

Quest of D
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋ボタン
■発 売 日：2004年夏予定
■使用基板：Chihiro





※記事中の画面写真、カード画像などはすべて開発中のものです

豊富なアイテム群

ゲーム中やD.NETで手に入るアイテムや、終了時に1枚排出されるトレーディングカードの収集も大きな楽しみの一つだ。これらを活用すれば、自分だけのオリジナルキャラを育成することができる。





装備が変われば、見た目も変わる（写真上）。ゲーム終了時に排出されるトレーディングカード（写真左）

「クエスト オブ D」ってどんなゲーム？

まずは、前号までの記事を読んでいない人のために、ゲームの概要を一通り紹介していこう。一言で言うと、本作は全国ネットのアクションRPG。他人と協力して敵と戦い、ダンジョンの下層を目指すゲームだ。マイキャラのデータは「ICカード」に記録され、アイテム収集やキャラ育成の要素も味わえる。携帯などからアクセスできる「D.NET」を活用すれば、その可能性はさらに広がるだろう。

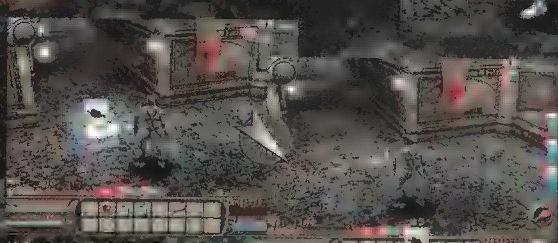
全国をつなぐオンラインRPG



マルチオンラインRPGが、ついにアーケードで実現。ほかの店舗にいるプレイヤーとの協力は、これまでに無い新鮮な感覚を与えてくれるだろう。連携プレイに必須な「チャット」機能も装備されている。もちろん、シングルプレイも可能。

タッチパネルを加えたアクション

操作には、レバーとボタンのほかにタッチパネルを使う。アイテムを拾う動作や装備の変更は、直接画面に触れることで行なうわけだ。これにより、アーケードならではの高いアクション性と、直感的で分かりやすい操作の両立が実現する。



拾うアイテムをタッチ（写真上）。ウィンドウに持っていく（写真右）



巨大なワイバーンと対峙する四人の勇者（写真右）。召喚獣を連れて進む二人（写真上）

[illegible]

映像で見る
3種の特殊攻撃

ファンタジーの世界を題材として作られている本作。モンスターと戦うときにプレイヤーキャラが使用する攻撃方法も、その世界観に沿ったものとなっている。ここでは、剣と魔法の物語を彩る多彩な攻撃の数々を、最新映像と共に見ていくことにしよう。

戦闘で最も基本になるのは、やはり武器を使った物理攻撃。しかし、巻物やモンスターカードなどのアイテムを入手すれば、魔法による攻撃やモンスターの召喚が可能になる。魔法を主体とするキャラを育てたいなら、これらのアイテムを収集することが必須になりそうだ。一方、剣士系のキャラはスキルが重要な役割を担うことになる。スキルカードを入手して強力な攻撃方法を身に着ければ、ボスクラスの強敵や大群にも十分渡り合えるハズ。もちろん、強力な武器を装備すれば、効果はさらにアップするだろう。

Magic 魔法

遠距離にいる敵を攻撃する手段としても活躍しそうな魔法攻撃。写真を見ると、使われている巻物に使用回数と思われる数字が表示されているのが分かる。どうやら、一つの巻物でかなりの回数が使用できるようだ。









炎系の魔法。一度敵に当たった火の玉が、戻ってきて再度ヒットしている。画面に表示された「魔導書インフェルノ」「炎系属性の最上位魔法」という文字にも注目。





氷系の魔法攻撃。上の炎系の魔法と違って直線的に飛ぶものだが、こちらも敵を貫通する性質を持っているようだ。写真でも、手前にいる敵と奥にいる敵の両方にダメージを与えているのが分かる。また、どちらの魔法も、プレイヤーキャラの装備はスタッフ（杖）。これも気になる点の一つだ。

Summon 召喚

ゲーム中にモンスターカードを使用すると、そのモンスターを呼び出して戦わせることができる。強力なモンスターを召喚できれば、戦いがかなり楽になるだろう。写真で紹介しているデーモンは、かなりの上位モンスターと予想される。氷系の魔法攻撃が特徴的。



モンスターカードを使用すると、地面に魔法陣が出現。そこからモンスターが登場する。ここで召喚しているのは悪魔の姿を持つデーモンだ。







デーモンの氷魔法が、プレイヤーキャラと対峙する敵を葬り去った。

Skill スキル



力強く剣を振り、敵を大きく吹き飛ばす。「空中コンボ」や「壁コンボ」の存在が既にに判明しているだけに、これで敵を壁に当てて追撃、ということもできそうだ。





スキルカードを入手すると使用可能になるスキルは、武器攻撃をパワーアップさせるもの。その種類についてはまだ未知数だが、剣などによる物理攻撃を主力とするキャラにとって重要なものであることは間違い無い。ここで紹介している2種は、スキルなのか、プレイヤーキャラが最初から持っている攻撃なのかは不明。どちらもモンスターとの戦闘で役立ちそうなだけに、詳細が気になるところだ。



バスタードソードで広範囲に攻撃し、周囲の敵すべてにダメージを与えている。多数の敵を相手にするときに大活躍しそうな攻撃だ。

続々と発覚していく新トレーディングカード

ゲーム終了時や、「スターターパック」購入時に入手できるトレーディングカード。キャラのデータを記録する「ICカード」と共に筐体に挿入してゲームを始めれば、それらをゲーム中に使用できる。有効なカードを持っていれば、それだけダンジョン探索を有利に進められるわけだ。ほかのプレイヤーとのトレードも駆使し、マイキャラの性質に合ったカードを手に入れること。これも、本作をプレイする上で大きな目標の一つになるだろう。

総数数百種類というトレーディングカードは、アイテム、スキル、モンスターの三つに分類される。今回は、それぞれ3枚ずつ計9枚のカード画像を入手したので、ここで紹介していこう。

アイテムカード（装備品）

アイテムカードには、武器や防具一などの装備品のほか、薬や巻物といった使用アイテムも存在する。今回画像で紹介しているアイテムカードは、「バスタードソード」「ラウンドシールド（P.46参照）」「ファイターズクロスアーマー」の3種。いずれも戦闘で役立ちそうな装備品だ。





モンスターカード





カードの右下部分に表示された「フォースレベル」の数値も気になるモンスターカード。レベル1の「ジャイアントスコーピオン」「ゴブリンアーチャー」と、レベル2の「スケルトンメイジ」では、カード全体の雰囲気にも違いがある。レベルが高いモンスターほど強力になっていると思われるが、カード自体のレア度も高く、見た目が豪華になりそうだ。

スキルカード



「ヴァンガードラッシュ」は、前号でも少し触れた3段階あるスキルカードだ。このように、同系統のものを複数枚を集めることで、より大きな効果が得られるものもある。1枚のみの場合は、どの程度の効果があるのだろうか。

	eアイテム	トレーディングカード
取得方法	ゲーム中／D.NET [illegible]	ゲーム終了時に1枚排出 [illegible]
交換方法	ゲーム中／D.NET [illegible]	ほかのプレイヤーと直接交換 [illegible]
消失条件	使用すると無くなる [illegible]	プレイごとにリセット [illegible]

「eアイテム」と「トレーディングカード」それぞれが持つ特性とは!?

[illegible]



[illegible]



この新技は果たして……!?



このステージは一体……!?

今月も先取り情報が満載!

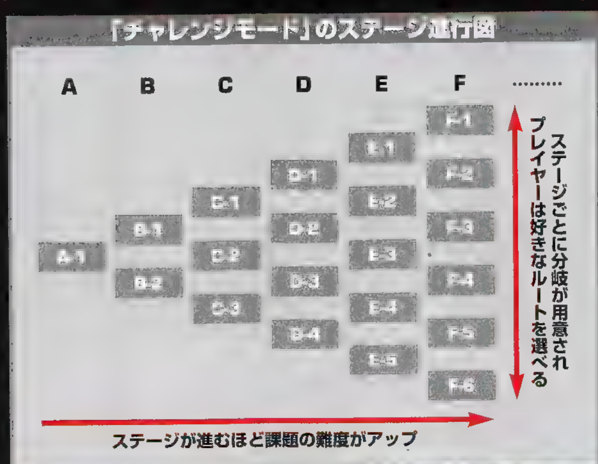
稼働開始はまだ先だが、徐々に姿を現し始めた「バーチャファイター4 Final Tuned(以下VF4 FT)」。今回は新システム「チャレンジモード」に関する新情報のほか、リニューアルされた対戦ステージや続々登場する新技について詳しく解説!

Text:栗田



バーチャファイター4 ファイナルチューンド
■メーカー:SEGA-AM2/SEGA
■ジャンル:3DCG格闘
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発売日:2004年夏予定
■使用基板:NAOMI2(GD-ROM)

「チャレンジモード」の正体が徐々に明らかに



CPU戦の魅力倍増が期待される新システム「チャレンジモード」について、概要をつかめる新情報が到着した。詳しくは、左の図と四つのポイントを見てもらいたい。

まず分かるのは、細かなルート分岐があること。これらのルートはプレイヤーが任意に選択できるので、得意な課題を選んでもよし、苦手な課題の克服に力を注いでもよし、と自由な遊び方ができるわけだ。しかも、成功・失敗にかかわらず一定ステージを遊べるので、初心者から上級者までそれぞれ違った楽しみ方ができるだろう。

そして、何よりも注目したいのが「アイテムにかかわる何か」という意味深な報酬。かみ砕くと、「アイテムではないが、アイテムに密接に関係がある」ということなのだろうか。例えば「いくつか集めるとアイテムが手に入るもの」ということが考えられる。同様のシステムは既に"幻球"で確立済みだが、果たしてその正体は?

「チャレンジモード」 四つのポイント

- ステージごとにルート分岐があり、好きなルートを選べる
- 各ステージでミッションが出題され、その成功・失敗を問わず、一定のステージをプレイできる
- ミッションの成功数・達成度・設定された難易度に応じて、「ファイトマネー」や「アイテムにかかわる何か」を入手できる
- チャレンジモード中の乱入は可能。乱入されても、乱入される前までの成績に応じて報酬を得られる

「VF4 EVO」最後のオフィシャル大会!

バーチャファイター4 エボリューション ファイナルトーナメント 5月5日(水) in セガ本社1号館

「VF4 FT」の発売に先駆けて、現行バージョンである「VF4 EVO」の最後を飾るオフィシャル大会が開催されている。予選は4月中に行なわれ、この本が発売されるころには全出場選手が決定。5月5日(水)にセガ本社にて決勝大会が行なわれる。会場では、2年という歳月を戦い続けてきた歴戦の猛者たちによる、熟成された究極の闘いを見ることができるだろう。



株式会社セガ 本社1号館
■住所:東京都大田区羽田1-2-12
■アクセス:京浜急行線 大鳥居駅より徒歩5分
※大鳥居駅へは、JR品川駅、横浜駅から京急線に乗り京急蒲田駅から京急空港線「羽田空港」行きに乗り換えればOK。品川駅、横浜駅からの直通電車もあり(快速特急は停車しないことに注意)。

4月29日(木)から5月5日(水)の期間中、ハイテクランドセガ渋谷店にて「渋谷バーチャ博」が開催される!! 歴代公式大会の未公開動画上映や、さまざまなイベントが開催予定だ。中でも注目なのは、上記「ファイナルトーナメント」の予選も開催されること。バチャっ子は集うしかない! このバーチャ博開催を記念して、セガ様からプレゼントとしてVF4EVO特製Tシャツを3名様分いただいた。詳しいプレゼントの応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てほしい。

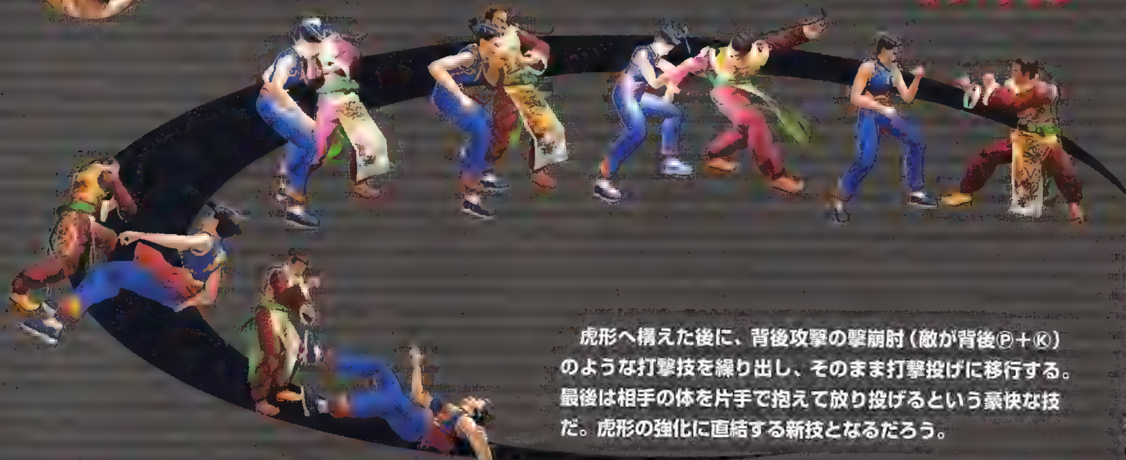
吹きすさぶ新技の嵐!!

今年2月に行なわれたAOUエキスポ以来、続々と発表される魅力的な新技の数々。今回は、『VF4』から参戦したレイ・フェイ&ベネッサ、『VF4 EVO』から参戦したゴウ、そして初代『VF』から登場しているラウ、カゲの新技を大公開！



虎形からの打撃投げを取得！

ラウ・チェン

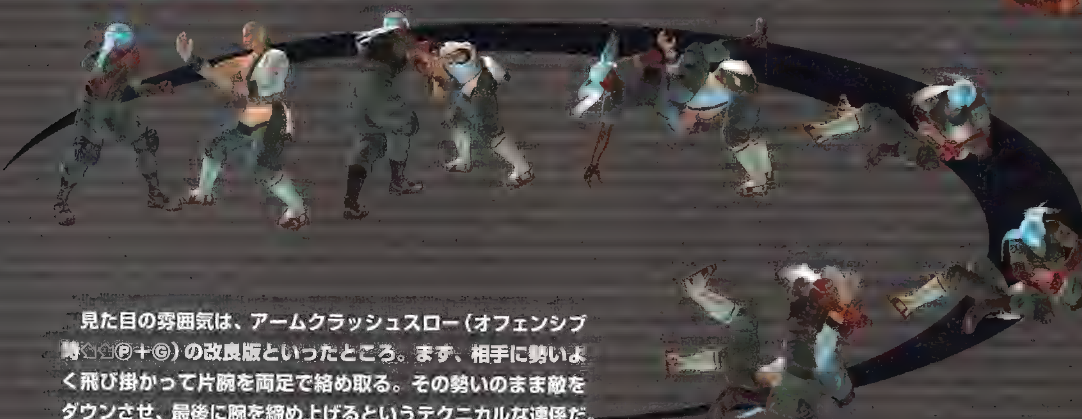


虎形へ構えた後に、背後攻撃の撃崩肘（敵が背後Ⓟ+Ⓚ）のような打撃技を繰り出し、そのまま打撃投げに移行する。最後は相手の体を片手で抱えて放り投げるという豪快な技だ。虎形の強化に直結する新技となるだろう。

飛び付き腕ひしぎ固め!?

ベネッサ・ルイス

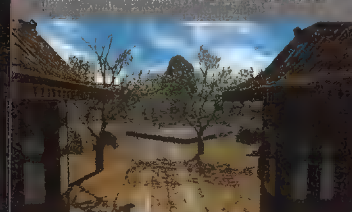




見た目の雰囲気は、アームクラッシュスロー（オフェンシブ時⇖⇖Ⓟ+Ⓖ）の改良版といったところ。まず、相手に勢いよく飛び掛かって片腕を両足で絡め取る。その勢いのまま敵をダウンさせ、最後に腕を締め上げるというテクニカルな連係だ。

新ステージ紹介

決戦の舞台がリニューアル！



新技、新システムに注目が集まる中、対戦ステージも着実にバージョンアップ。リングサイズなどの実質的な変化は無いが、既存のステージが持つ雰囲気は大幅に変化した。

GARDEN

庭園（カゲステージ）



STAGE DATA	
	リングサイズ：16m×16m
	壁：無し

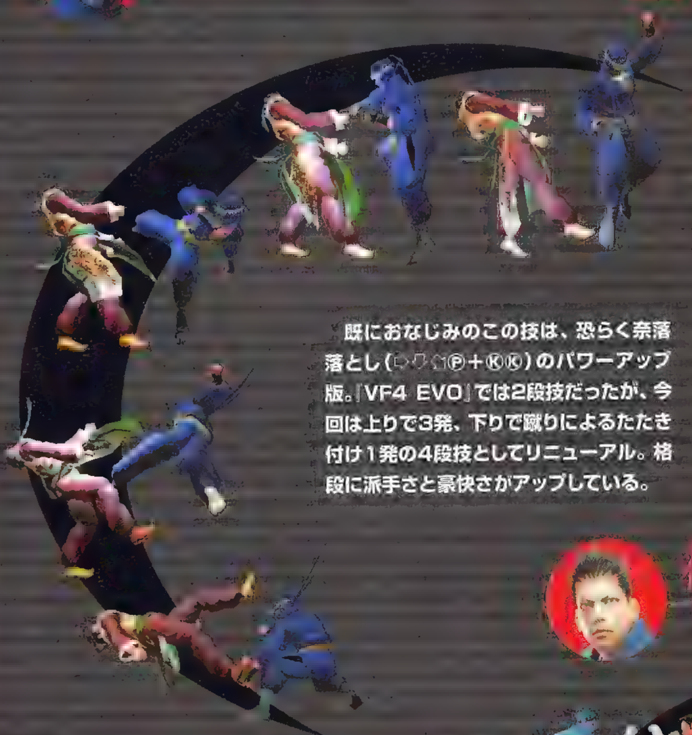
『VF4』では紅葉に包まれた秋のイメージ。『VF4 EVO』では、薄暗がりに浮かび上がる夜桜が印象深い春の夜のイメージ。そして今回の『FT』では、青空に映える緑の木々が風に揺らぐ、涼やかな夏のイメージに彩を変えている。





多段ヒット版奈落落とし

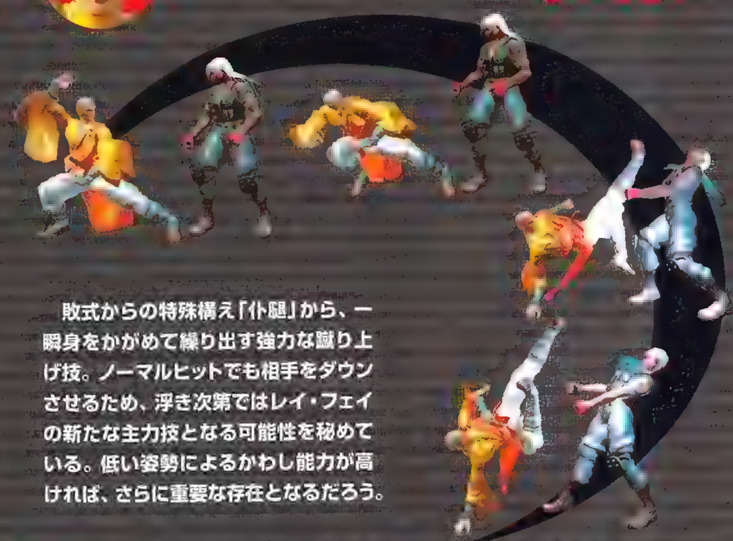
影丸



既におなじみのこの技は、恐らく奈落落とし（⇨⇩⇧Ⓟ+ⓀⓀ）のパワーアップ版。『VF4 EVO』では2段技だったが、今回は上りで3発、下りで蹴りによるたたき付け1発の4段技としてリニューアル。格段に派手さと豪快さがアップしている。

仆腿から"穿弓腿"？

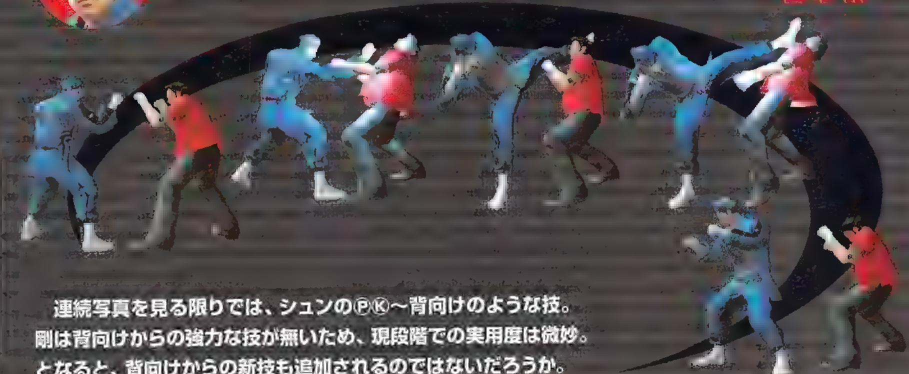
レイ・フェイ



敗式からの特殊構え「仆腿」から、一瞬身をかがめて繰り出す強力な蹴り上げ技。ノーマルヒットでも相手をダウンさせるため、浮き次第ではレイ・フェイの新たな主力技となる可能性を秘めている。低い姿勢によるかわし能力が高ければ、さらに重要な存在となるだろう。

待望の立ちⓅからの連続技？

日守 剛



連続写真を見る限りでは、シュンのⓅⓀ～背向けのような技。剛は背向けからの強力な技が無いため、現段階での実用度は微妙。となると、背向けからの新技も追加されるのではないだろうか。

オフィシャルHPで動画をチェック！

http://www.SEGA-AM2.co.jp/vf4ft/



SEGA-AM2のホームページでは、新技の動画が次々と公開されている。実際にキャラクターが動いているところを見て、今から使いどころを考えてみるのも面白いかも。

前作のリングと比べてみると？



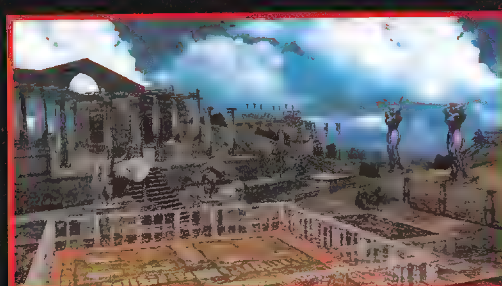
改めて『VF4 EVO』のステージを見てみると、いかに『FT』のステージが明るく、清々しくリニューアルされたかが実感できるだろう。配置物やリング自体はほとんど変わっていないのだが、見栄えはガラリと変化している。





COLOSSEUM

古代闘技場（サラステージ）



STAGE DATA	
リングサイズ：12m×12m	
壁：低（破壊可能）	

前作では暗雲に包まれていた空が、白い雲が悠然と流れていく青空に変わった。大きな変化はそれだけだが、殺伐とした雰囲気だった闘技場が一気に明るくなり、さわやかな風に包まれているかのような美しいステージに一変している。



発売まで秒読み開始！

ZOIDS ゾイドインフィニティ

text：黒鉄タカスエ





ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：レバー×2+ボタン×4
■発 売 日：6月予定
■使用基板：SYSTEM246

今回は、近接攻撃などの詳細、カスタマイズ、チュートリアル、そして気になるストーリーモードを紹介。発売までおよそ2カ月強、準備を怠るな！

近接攻撃

操作紹介の回で軽く触れた近接攻撃を詳しく解説。ジャンプ近接・ガード等の新要素も登場しているぞ。要チェック！

戦闘時に一定以上相手に近付くと、ロックオンカーソルが変化し近接攻撃が発動可能となる。この状態で任意のトリガーを引くことで、各機体の個性的な近接攻撃を繰り出すことができる。

基本的にダメージは射撃攻撃より高めに設定されている（ジェノザウラーの荷電粒子砲などはその限りでは無い）。さらにヒットさせるとダウンを奪うことができ、相手ダウン中に追い打ちとして近接を使用することも可能だ。

右・左・両トリガーでそれぞれ違う攻撃を行ない、両トリガーでは特殊な「投げ」が発動（「投げ」に関しては下のカコミで解説）。それぞれ攻撃範囲や威力、捕捉性能に違いがあり、状況に応じて使い分けていく必要がある。また、近接ロック状態でステップを行なうと、相手に対し回り込むような軌道をとり、その状態でも右・左近接を発動することができる。相手の死角から攻撃したり、相手の近接攻撃をかわしながら攻撃するのに有効な手段といえる。さらに、ジャンプ近接やガードも追加され、近接戦闘の幅が大きく広がった。



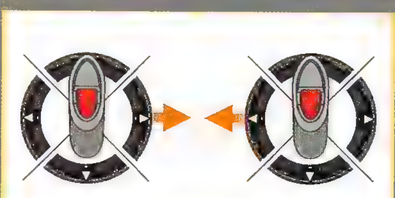
ライガーゼロの右近接がヒット！ ヒット時には相手に与えたダメージ値も表示されるようになっている。



近接攻撃発動間合いになるとカーソルが変化。この状態でステップを行なうと、回り込むような軌道をとる。

ガード

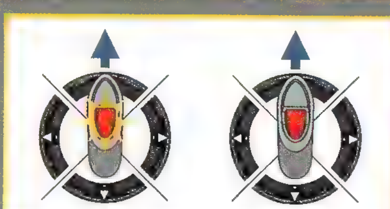




両レバーを内側に倒すと、ゾイドが踏ん張るようなモーションを取る。これはガード状態で、このモーションのときには相手の近接攻撃のダメージを大幅に軽減することが可能。ただし、連続で近接をガードするとダウンをしてしまう。

ジャンプ近接攻撃

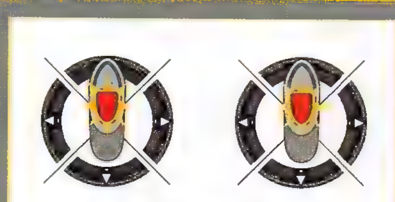




近接間合いで両レバーを前に倒すと同時にトリガーを引くことで、相手に飛びかかるように攻撃を出すジャンプ近接攻撃が発動。ジャンプ近接攻撃は投げ同様ガードされないので、ガードで固まっている相手に対して有効な手段となりそうだ。

投げ





近接間合い時、両トリガー入力で出る投げ攻撃。相手をある程度追尾し、ヒット時には派手な演出が入り大ダメージを与えらえる。ただし発動に時間がかかるため、使いどころをよく考えないと、逆に手痛い反撃をくらってしまうぞ。

ゲー事典 **ガード補足**：ガードの入力は、ロック状態を問わず受け付けており、遠距離時にもガードモーションを取ることができる。ただし、射撃攻撃をガードできるわけではないので注意が必要。また、ハイパーブレーキ中にガードを入力しておくことで（レバーは入れっ放しでOK）、スムーズにガードに移行できる。

チュートリアルモード

カスタマイズベンダーでカードを作成した後、最初のプ[illegible]ドが用意されることになった。これまでに無い新しい『ゾイドインフィニティ』の基本操作方法を、かわいいオペーレータが順を追って解説してくれる。何度も反復練習して、ま[illegible]じめよう。



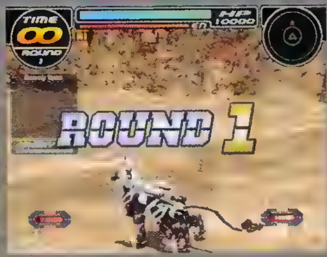
画面右に[illegible]操作方法を説明してくれる。



これまでのゲームと操作が違うから投げ出さず、しっかりと練習しよう。

画面表示に変化！

[illegible]アップ！ インジケータ類は見やすく、そしてエフェクト[illegible]「Enemy Data」と「ENEMY HP」。これまでは相手をロッ[illegible]





カスタマイズ

数多く用意されたカスタマイズパーツを装備し、自分だけのオリジナルゾイドを作り上げよう。

プレイを通じて入手した武器やオプションパーツを装着し、オリジナルバリエーションを作っていけるのは既報のとおり。今回はこのカスタマイズパーツの入手方法について見ていこう。

パーツの入手方法は大きく分けて3種類。

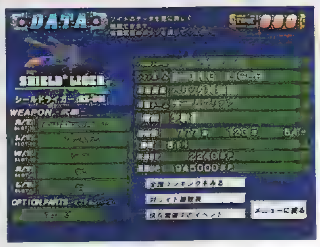
1 戦闘に勝利するとランダムで入手

CPU戦、対戦で勝利したときに、ランダムでパーツを入手できる。入手できるパーツは、ステージや所属している軍勢によって多少のばらつきがある。また必ずしも自分の使っている機体が装着できるパーツを入手できるとは限らない。

2 カスタマイズベンダーのショップで購入

カスタマイズベンダーに「ショップ」があり、プレイを通じて入手できるBP（バトルポイント）を利用しパーツを購入する。ショップのラインナップは定期的に変更される。

3 ほかのプレイヤーとのトレード



入手したが使っていないものや、自分のゾイドで装備できないものは、ウェブを通じてトレードを行なうことができる。トレード方法の詳細については次号以降で詳しく説明していこう。



カスタマイズとレベルアップを繰り返し、最強の王者を目指すのだ！



組み合わせは∞
自分だけのゾイドを作りあげろ！

ゲー事典
画面表示補足：「Enemy Data」と「ENEMY HP」はプレイ中にスタートボタンを押すことで表示・非表示を変更することが可能。
カスタマイズ補足：各機体には重量制限のようなものが設定されており、制限を超える武装を装備してしまうとENゲージの回復速度に大きな影響を与えてしまう。

ストーリーモード

ついに判明した一人用ストーリーモードのシナリオ。
ゾイド正史にどのように関わってくるのだろうか？

STORY

中央大陸ニクスの北西に位置するニカイドス島は、ゼネバスが滅んだ島であり、その後は島の地理的な事情もあり、人のあまり近寄らない地域となっている。ゼネバス残党たちはここを隠れ家として潜伏、反撃の機会をうかがっていた。大陸の戦争は続き、ガイロス帝国、ヘリック共和国の勢力が拮抗してこう着状態に陥りつつあったころ、島にゾイドを大幅にパワーアップさせる何か（後に「ゼネバスの遺産」と呼ばれる）があるらしいということが分かり、ガイロス、ヘリック、そして潜伏していたゼネバスの残党が旗揚げしたネオゼネバスは、その「ゼネバスの遺産」を巡りニカイドス島で三つどもえの激戦を繰り広げることとなる。

実は、「ゼネバスの遺産」の情報は、ニカイドス島のゾイド研究者、ザルカが自分の研究のために大陸の軍隊を引き寄せて、その戦闘データをとるためにわざと大陸に流出させたという策謀であった。

また、島ではザルカが繰り返し行なっていた時空のズレを発生させる研究によって、さまざまな時代の英雄たちがタイムスリップして来てしまう。

ゼネバス戦乱時に両親を失い、野生のゾイドとともに暮らしてきたニカイドス島の少女「カノン」は、島のゾイドが次々と戦争に投入されていく様を見て心を痛め、この戦争を何とかして止められないかと動き出す……。



見事ザルカを倒した主人公。しかし、戦いはこれで終わりなのだろうか……？

CHARACTERS



ザルカ

カノンと同じく、ニカイドス島にもともと住んでいたゾイド博士。ゾイドの修理などを生業としていたが、ある事件をきっかけに軍事兵器としてのゾイドの研究に目覚める。

チャクト

主人公（＝プレイヤー）のことを勝手にライバルと見込み、何度も戦闘を仕掛けてくる、主人公と同じ軍の新人。主人公の気持ちを代弁してしゃべってくれるパートナー役ともなる。

カノン

戦乱に巻き込まれる前からニカイドス島に住んでいた少女。戦争に巻き込まれ、傷ついていくゾイドたちを助けるために自ら戦争を止めようと戦いに出る。

ZOIDS名鑑④

EZ-015 アイアンコング

射撃性能の高い大型ゾイド

対ゴジュラス用兵器としてロールアウトされた帝国軍の大型ゾイドがアイアンコングだ。主として格闘戦用に開発され、肉弾戦では共和国のゴジュラスに匹敵するパワーを発揮する。

高いポテンシャルを誇る格闘戦と同時に、アイアンコングは射撃戦も得意とする。特筆すべきは、肩部に搭載されたミサイルランチャー。この武装は最大6発の連続発射が可能であり、視界外からシャワーのように降り注ぐミサイル群は『ゾイドインフィニティ』の中でも脅威となるだろう。

玩具ではアイアンコングもゴジュラス同様に、さまざまな派生型が登場している。



MECHANICAL DATA

所　　属	ガイロス帝国機動陸軍装甲師団強襲戦闘隊
タイプ	ゴリラ型
全　　長	11.5メートル
全　　長	17.7メートル
重　　量	187.0トン
最高速度	150km/h

ZOIDS名鑑①

RZ-001 ゴジュラス

その姿はゾイドのシンボル

旧中央大陸戦争の初期から戦線に投入された、ヘリック共和国を象徴するゾイド。二足歩行での移動スタイル、重厚なボディは見た者に日本列島に上陸し続けてきた巨大生物の姿を連想させる。

ゴジュラスは主に単独で行動し、局地戦での肉弾戦が得意。ガイロス帝国の大型ゾイド・レッドホーンを腕一本で軽々と抱え上げた、という戦闘記録からもゴジュラスの強大なパワーがうかがい知ることができる。カスタマイズを行なうことで中、長距離の戦闘でも相手に脅威を与える。

玩具では後継機の「ゴジュラス・ジ・オーガ」が発売されており、ゲームへの投入が期待される。



MECHANICAL DATA

ゲー事典　カード作成時に家庭用ゲーム・アニメの既存キャラクターを使用した場合、ストーリーモードを遊ぶことはできない。この場合は、自分が選択したキャラクター以外と対戦を進めていくモードとなる。オリジナルストーリーを楽しみたい人は、既存のキャラクターを選ばないよう気を付けよう。

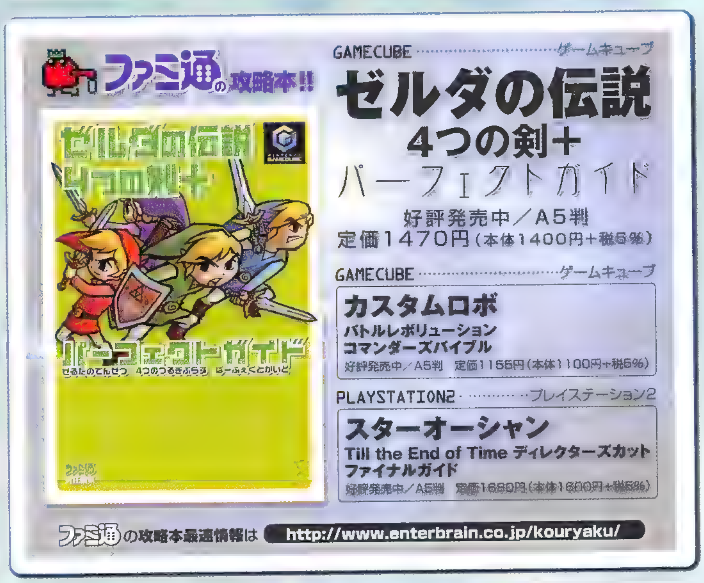












enterbrain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

噂の学園ラブコメ麻雀の続編登場! 今度は温泉だ!

人気学園ラブコメ麻雀『Hi☆Paiパラダイス』の新作が、「温泉編」という血沸き肉踊るファクターを引っ下げてアーケードに登場だ! ギャルと温泉に行くまで、何度でもコンティニューせよ!

新スーパーリアル麻雀シリーズ
Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!
■メーカー:アルゼ
■ジャンル:学園ラブコメ麻雀
■操作方法:麻雀コンパネ
■発 売 日:4月発売予定
■使用基板:アレック64

Text:福田サクテル

Hi☆Pai 新スーパーリアル麻雀シリーズ パラダイス2 温泉に行こうよ!

イベントCG大幅追加!



女の子とのロマンスが楽しめるイベントCGが大幅増加! アルゼ最高!

二人打ち麻雀であの子の気持ちをキャッチ!

麻雀ゲームを楽しみながら、女の子と気持ちを通わせることが本作の目的。女の子の持ち点をゼロにすればステージクリアだ! 逆にこちらの持ち点が無くなると、ゲームオーバーとなり恋も終わりを告げるので要注意!

ストーリー

主人公(プレイヤー)が転入した私立月並学園の麻雀部に、2名の新入部員が入部。冬期合宿で混浴温泉に行くことに決まり、親密になれるチャンスと張り切るのだが……?

攻略できる女の子は6人

前作に登場した梁井一帆、麻宮桜、妹尾小梅、橘美和に加えて二人の新キャラクターが登場。ゲームスタート時にだれのストーリーを攻略するか選択できるぞ。





ミッションクリア形式で達成感は3倍増!!

「ストーリーモード」では、対局前に条件が提示される。この条件をクリアすれば女の子の好感度がグッとアップ! カン実行が条件ならカンをしまくれーい!

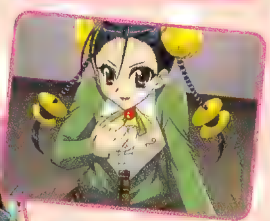
おこしやす&ニーハオ! 月並学園麻雀部新入部員に会いに行こう!



桐山 璃子

きりやま・りこ
年令:16歳/誕生日:8月24日(乙女座)/身長:154cm/体重:47kg/3サイズ:81/57/87/血液型:O
好きなもの:ラーメン





ココに注目アル!

中国からの帰国子女。小梅と仲良しの、とても明るい元気系少女。本場中国仕込みの麻雀の腕前に気を付けろ!

難波 留々

なんば・るる
年令:17歳/誕生日:2月1日(水瓶座)/身長168cm/体重50kg/3サイズ:90/58/88/血液型:B
好きなもの:関西系の食べ物









ココに注目どすえ

京都から転入してきた新入部員で、京都弁を話す。そのグラマラスなバディも注目だが、非常におっとりとした口調に惹かれろっ。

温泉に行かずして何が人生か!?



一度足を運べばワンハプニングがきっとある……それが温泉。

魚雷をコントロールして撃沈するカイカン!!



BATTLE MARINE ARCADE

潜水艦を操作し、軌道を修正しつつ魚雷を発射して敵艦を撃沈するゲームが「バトルマリンアーケード」だ。編集者ブルタルと椚太郎が「バトマリ」体験記を赤裸々に激白！

バトルマリン アーケード
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：戦略的ネットワーク対戦ゲーム
■操作方法：タッチパネル＋ダイヤルコントローラー＋レバー＋1ボタン
■発売日：稼働中（2004年4月発売）
■使用基板：AP-3

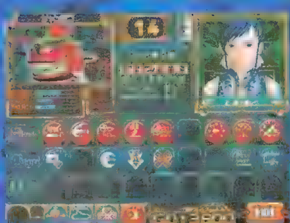
Text：福田 椚太郎

ショック！ 魚雷を当てることがこんなに快感だったなんて!!

ブルタル「コンパネに付いてるダイヤルコントローラーの操作が難しいそうですね……」
椚太郎（以下椚）「分かってないな坊主。ジョグダイヤルのようなコントローラーは魚雷の微調整にもってこいのインターフェースだということを！　とにかくダイヤルを回して、撃てーい！」
ブルタル「あ、敵艦に魚雷が当たるとエクスタシー！　計算通りにピンゴさせたときの快感はクセになりそうですね！」

スリリングな対人戦！ ターン制なので考える時間はたっぷり!!

ブルタル「最大で八人まで同時対戦ができる対人戦もやってみましょうよ。僕と椚提督でチームを組んで、と。まずは僕のターンからですね」
椚「ターン制バトルは比較的持ち時間にゆとりがあるので、熟考して行動できる。知的な戦略を組み立てるのが得意な俺たちには最適のゲームだな」
ブルタル「同感です。次の椚提督のターンで、トドメの魚雷を！……ていうか、アンタの魚雷が僕の潜水艦に当たってるよ！　ホバァー！（轟沈）」
椚「自分や味方が射出した魚雷の爆風もダメージを受けるんじゃよ。味方同士の沈め合いも対人の醍醐味……ヤバッ、操作ミスで目の前で魚雷を発破してもうた！　チキショー（自爆）」



貯めたお金で追加武装を買える。体力回復アイテムもあるぞ。



本作は武器を強化するアイテムも使用可能。



画面はシンプルな構成だ。障害物を利用した魚雷の引き駆け引きもできる。

ストーリーモードもアツイ!!

一人用であるステージクリア型のストーリーモードは、四人のパイロットから一人を選択する。CPUの操る敵艦を撃沈するとクリア。このモードはアーケード版オリジナルなので、PC版をやり込んだ人も新鮮な感覚で楽しむことができるだろう。



面クリア後はルート選択画面がある。ルートを選べるので飽きさせない構成になっている。

インプレッション魚雷

初プレイではなかなか命中しない魚雷も、2回、3回と調整を繰り返すことで自然と当たるようになってくるのが素直にうれしい！　上達の喜びというヤツか。手軽に楽しめるゲームです！

ターン制の流れ

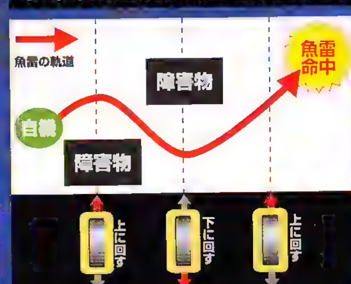
- 自機のターンスタート
- A　自機の移動
- B　魚雷の軌道を修正して魚雷の発射
- C　タイムオーバーか画面上のENDマークにタッチすることでターンエンド
- 敵のターンスタート
- A～Cの手順を踏んで敵のターンエンド

操作方法

魚雷の軌道はダイヤルコントローラーで修正（下図参照）。軌道修正後は魚雷発射ボタンを押して飛距離を調整。長く押すほど遠くに飛ぶぞ。



ダイヤルによる魚雷の軌道修正



ダイヤルによって魚雷の軌道を修正し敵艦に当てる。図のようにダイヤルを操作することで、障害物を避けながら敵艦に魚雷を当てることも可能。このダイヤルを微調整して魚雷を当てるのが面白い！

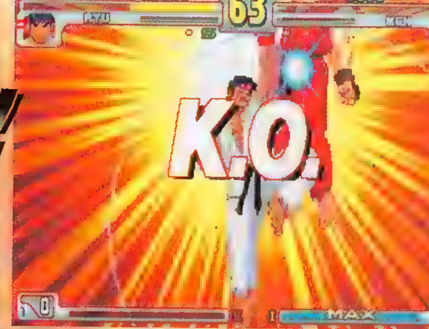


初心者でも魚雷が撃てる！ バトルマリン入門

本作の醍醐味は、何といってもダイヤルコントローラーによる魚雷の軌道調整。左のラスティ少佐（アルカディアイチオシ）と会うまでに、入門編で基本操作をしっかり読んどくれ！

ゲー事典　この「バトルマリンアーケード」はアルゼのネットワークシステム「ぷらっとネット」に対応。別売りの「ぷらっとネット」カードを購入し使用すれば、プレイデータを記録することが可能。次回プレイ時に、保存したデータをロードできる。ぜひ「ぷらっとネット」カードを使用して遊んでほしい！

戦士たちの闘いは終わらない!



[illegible]2004FINALでの[illegible]大会を間近に控え、ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE がついにPS2にも登場！ 闘いの果てに、己が未来をつかみ取れ！

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
FIGHT FOR THE FUTURE

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■発 売 日：夏発売予定
■予　　価：未定

3rd STRIKE STREET FIGHTER Ⅲ
Fight for the Future

何年たっても色あせない至高の2D対戦格闘!

1999年に発売されて以来、今日でも対戦や大会が盛んに行なわれている『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』がついにPS2に登場！ キャラごとに独自の派生ルートを持つターゲットコンボ、決まれば一発逆転も狙えるブロッキング、キャラの個性や戦法をより際立たせるスーパーアーツセレクト……

これらのシステムが織り成す至高の対戦格闘に、まだ未体験の人はこれを機にぜひ注目してほしい！

相手の攻めをチャンスに変えろ！ ブロッキング



相手の攻撃が自分に当たる瞬間にレバーを特定の方向(上段、中段は前、下段は下)に入れることで行なえるブロッキング。成功すればすきの少ない技にも反撃が可能なので、安易なケズりやけん制にもリスクが生じる。本作の奥深さにひと役買っている画期的なシステムだ。

同じキャラでも戦術が大きく変化 スーパーアーツセレクト

今作では対戦前に、その対戦中に使用するスーパーアーツ(ゲージを消費して出す強力な必殺技)を、各キャラごとに3種類の中からセレクトするようになっている。

どのスーパーアーツで相手と闘うか？ 闘いは既にこのときから始まっている！



トレーニングモード完備!



全米格闘技チャンピオン ケン・マスターズとショーンの「豪華特典をゲットせよ!」



ショーン：師匠、師匠！ 聞いて下さいよ！
ケン：何だよ、さっきからうるせえな[illegible]。
ショーン：何でもPS2版には、あっと驚く特典付きの限定版があるらしいんですよ！
ケン：「あっと驚く」じゃ分からねえよ。一体何が付くってんだ？
ショーン：とある情報筋によると、上級プレイヤーの真剣勝負などが収録されたスペシャルDVDや、GAMESTムックの完全復刻版、特製ジグソーパズルなどを鋭意製作中――とのことです！
ケン：ほお……要するにそれを手に入れなきゃ始まらない、ってワケか。
ショーン：そういうことです！ リュウさんにも知らせてあげなきゃ。
ケン：どうせアイツは貧乏だから買えないかもな。
ショーン：[illegible]



ケン：これだけの豪華特典を入手したら、この後ショーンのヤツが味わうのと[illegible]いの[illegible]は受けるだろうぜ。
ショーン：師匠～……少しは手加減してくれたって[illegible]



大作ラッシュは終わらない！
Xbox Liveリポート

シューターも満足する高いゲーム性と、練り込まれた世界観や魅力あるキャラが幅広い層に支持されている『式神の城 II』。Xbox版がついに登場だ！

4月15日にとうとう発売されたXbox版『式神の城 II』。これでコンシューマーとしては異例の、現行機種全機種制覇となる（ゲームキューブ、プレイステーション2、ドリームキャスト、Xboxの4機種）。最後となるXbox版ではどのような新要素があるのか？ 一見オンラインとは結び付けて考えにくいシューティングというジャンルに、どのような新しい楽しみを与えてくれるのか？ 順を追ってチェックしていこう。Xbox Liveでさらなる広がりを見せる式神ワールドをたん能

MISSION2.
Xbox版『式神の城 II』を徹底リサーチせよ！

ついにこれで全機種制覇となる本作。Xbox版ならではの要素について鋭く迫る！

パッケージは園田 未来氏描き下ろし！



グレーター招き猫を中心に、仲睦まじくしている三人が微笑ましい。また、特殊スリーブ仕様になっていて、開くと内側がカレンダーになっているぞ。

スコアボードに対応！

Xbox Liveでのスコアボードに、34通り((8キャラ×壱式or弐式＋二人用モード)×難度2通り)のスコアが登録できるぞ！ 一人用が終わったときに自動的にランキングに登録されるお手軽仕様がうれしい。パスワードをメモする煩わしさから解放されるぞ。また、web上でおなじみのスコトラも開催されるぞ！



まずはハイスコアを目指してひたすらプレイ！ そしてプレイ終了すると…



自動的にスコアがボードに登録されるぞ。パスワードいらずの手間いらずだ。

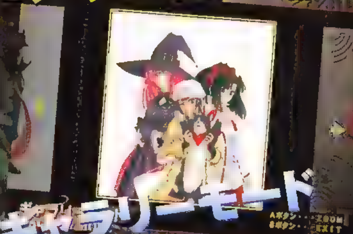
起点はXbox Live



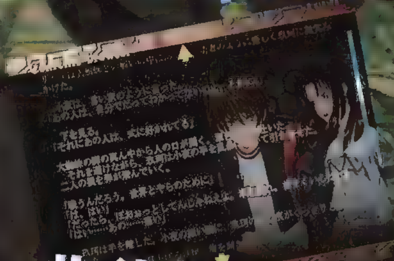
やはりポイントとなるのはXbox Live。今作では、Xbox Liveを介してのスコア登録と、豊富なコンテンツのダウンロードサービスを受けることができる。具体的にはそれぞれ左右を参照してほしい。

豊富なコンテンツをダウンロード

ギャラリーモードではXbox版本編のギャラリーモードには収録されていないラフイラストや設定資料を閲覧することができるぞ。中にはレアなイラストも。



ギャラリーモード



なんとXbox版では、サイドストーリーと題して本編では語られなかった外伝が小説形式で配信予定。これを読めばゲームがより一層楽しめること間違いなし！

サイドストーリー

Xbox版オリジナル要素も要チェック！

オプションモードでは、音源をアーケード版で使用されていたものに変えることができるぞ。

また、プラクティスモードにはコンシューマー初の無敵モードも実装！ やり慣れた環境で繰り返しプレイできるから、ゲーセンでやり込んだシューターたちも大満足のデキになっているぞ。





REPORT

式神の城 II
■メーカー：アルファ・システム／キッズステーション
■ジャンル：3D縦スクロールシューティング
■発売日：4月15日(発売中)
■定価：5,040円(税込)
■周辺機器：アーケードスティックに対応



調査結果

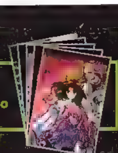
- Xbox Liveを介しての、手間いらずのスコアボードへの登録が魅力。
- 大容量HDDを利用しての、サイドストーリーやCGのダウンロードサービスも見逃せない。
- 5,040円という低めの価格設定がうれしい。
- 卓上カレンダーとしても使える特殊スリーブのほかに、特製ポストカードセットも付いてくる。
- アーケード版の音源の再現や無敵モードの実装により、やり込み派も大満足間違い無し。

あの興奮に、つながる。









ポストカードセット、入ってる。

【式神の城Ⅱ】

- ○ キッズステーション
- ○ 3D縦スクロールシューティング
- ○ Xbox *Live*：コンテンツダウンロード、スコアランキング対応
- ○ 好評発売中
- ○ 希望小売価格 **4,800**円（税抜）





オリジナルシステム手帳
インデックス、入ってる。

【GUILTY GEAR XX #RELOAD】

- ○ サミー
- ○ 対戦格闘
- ○ Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応
- ○ 好評発売中
- ○ 希望小売価格 **4,800**円（税抜）

Sammy SUCCESS SNK

※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。

あの興奮をプレイステーション2で完全再現！







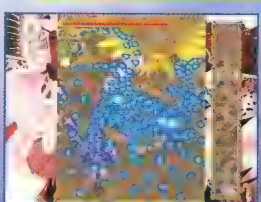
2004年5月27日発売決定!!

アーケード版で好評を博したケイブの超人気シューティングが、装いも新たにプレイステーション2版となって登場！　多くのプレイヤーたちが待ち望んだ発売を目前に控え、気になる移植度から追加されたオリジナル要素までを徹底紹介していくぞ!!

エスプガルーダ
■メーカー：アリカ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■発 売 日：2004年5月27日
■対応機種：PlayStation2専用
■価　　格：7,140円（税込）

PS2に登場！

ARRANGE MODE
アレンジモード



[illegible]

ARCADE MODE
アーケードモード



[illegible]

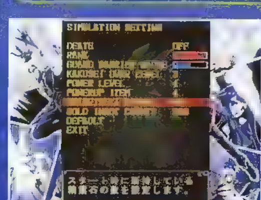
四つのモードが楽しめる！

GALLERY
ギャラリー



アーケード版で使用された イラストなどの画像資料を収録。未公開の設定画など、ファン必見の素材が満載！

ARCADE SIMULATION
アーケードシミュレーション



難易度などの細かな状況が設定できる練習用のゲームモード。リプレイデータの再生・トレース機能も搭載。

移植だけじゃない！オリジナル要素満載!!

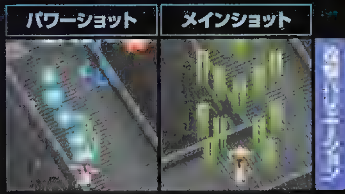
[illegible]と、様々な要素を兼ね備えた覚醒システムが、シューティング初心者から凄腕シューターまで魅了した『エスプガルーダ』。発売当初から要望が多かった移植版は、『怒首領蜂 大往生』の忠実な再現を手掛けたアリカが担当！　その技術力に裏付けされた移植度は、多くの現役シューターが認めている。

さらにプレイステーション2版では、アーケードモードを含めた四つのモードを搭載。単なる移植版を超越した、オリジナルモードの内容に驚愕せよ！



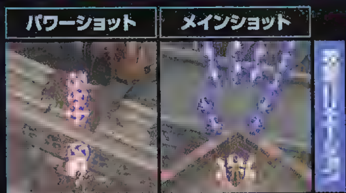
アーケード版と比べても遜色の無い移植度の高さ。モニターに合わせて、5タイプの画面表示を選択可能な点もうれしい。





正面の敵に強い連装ショットが特徴的な千裕。広がりながら発射されていくパワーショットは、レバーの入力により左右に振り分けていくことが可能だ。

千裕(ちひろ)





最大7方向に放つメインショットで、広範囲に攻撃できる。1発1発の攻撃力は低めだが、密着時の攻撃力はかなりの威力。パワーショットは正面固定。

Black(ブラック)

プレイステーションだけの『エスプガルーダ』
ARRANGE MODE
アレンジモード



ケイブファンには、お馴染みの攻撃バリエーション、金塊カウンタの下部分に、アレンジモード専用の倍率表示らしきものが見えているが……。詳細は次号を待て!



ステージ構成こそ変化していないが、各ステージボスの弾幕は一見の価値あり!!

アーケード版『エスプガルーダ』を元に、ケイブとアリカによって共同制作されたのが「アレンジモード」だ！ まず驚かされるのが、「千裕」「Black」といったオリジナルキャラクターの新規採用。その攻撃バリエーションは「アゲハ」「タテハ」とは全く違い、メインショット＆パワーショットといった具合に変更されている。

プレイヤーキャラの変更を受け、ゲームバランスにも大幅な調整が加えられている。中でもボス戦の弾幕強化は、アーケード版をやり込んだプレイヤーでも悶絶する出来映え。アレンジモード専用の得点システムも追加されており、もはや完全に別ゲームと言っても過言ではない。

あの話題作が

豪華付録 映像DVD2枚組
シューター必見の攻略DVDがセット!

盛りだくさんの要素が詰まったゲームソフトに加え、なんとスーパープレイヤーの超絶プレイが収録されたスペシャルDVDを同梱。収録映像の詳細な内容までは明かされていないが、シューター必見の内容であることは間違い無し！ これだけ入って7140円のお買得価格なので、ファンならずとも迷わず買いだ!!



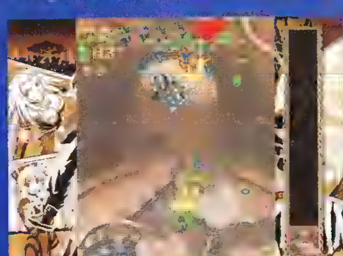
アーケード版の超絶プレイを収録！ 観賞用の域を超えた、映像内容に着目せよ！ そして超えてみせろ!!

攻略DVDを見て腕を磨け!

詳細な条件設定で、お好みのシチュエーションを作る!
ARCADE SIMULATION
アーケードシミュレーション



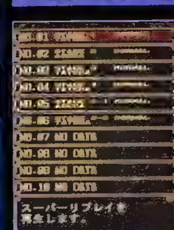
セッティング画面では、難易度をはじめとした詳細な設定が可能。実際のプレイ状況に合わせたシチュエーションを作り出して、繰り返し練習できる。セッティングロードを使えば、リプレイデータから各種設定を抽出可能だ。



観賞用に自作したリプレイデータの再生中、任意の場所からプレイを再開できるトレース機能を搭載。稼ぎパターンの作成などに役立つ機能で、ミスする前の状況を完全再現できる。ちなみにスーパーリプレイもトレース可能だ。

[illegible]でプレイヤー[illegible]シミュレーション、さらにパワーアップ！ 細部の設定はもちろん、[illegible]カウンタや金塊カウンタなどの[illegible]設定が可能になっている。これにより、細かい状況を想定した練習ができるようになった。さらに、リプレイデータを使用した、リプレイ再生中からのプレイ再開機能も完備している。

スーパーリプレイも必見!



アーケードモードで自作したリプレイデータだけでなく、超絶プレイが収められたスーパーリプレイも再生可能。各ステージごとのデータが存在するので、稼ぎパターン作成のお手本として最適！ 自作リプレイデータと同じように、再生中のプレイ再開機能が使えるのもうれしい限りだ。

アーケードニュースアナライズ

今月は、「AW-NET」のサイトリニューアルを記念して開催されるキャンペーン情報から、バーチャの聖地ハイテクランドセガ渋谷で開催される渋谷バーチャ博イベント情報、そしてアルゼプライベートショーリポートなどお得な情報が満載！　ジョイポリス、なんじゃタウンのイベント情報も読んでゴールデンウィークを満喫しよう!!

Release

サミーが四つの「AW-NET」スプリングキャンペーンを実施！

4月28日からAW-NETサイトがリニューアル！　それにあわせて始まるおトクなイベントやキャンペーンの数々を見逃すな！

http://www.awnet.jp

キャンペーン 1 会員全員に「AW共通ポイント」をプレゼント!!

『ギルティギア イスカ』をプレイしたことがないユーザーでも、すぐにEXキャラクターを使えるチャンス!!　5月31日までに「AW-NET」に会員登録した新規会員、および現在会員登録している全員に、AW共通ポイントを1,500ポイントプレゼント。EXキャラクターだけでなく、EXカラーや携帯の待ち受け画像なども手に入れることができるぞ。

キャンペーン 2 限定生産！ ロジャーぬいぐるみをプレゼント!!

大人気の「ロジャーぬいぐるみ」にオリジナル限定生産版が登場!!　このキャンペーンでしかに手に入らない特別製で、これまでの「ロジャーぬいぐるみ」とはデザインも異なり、低反発のやわらか素材を採用。ファンならずとも垂ぜんの一品だ。このアイテムを「AW-NET」の会員限定で、抽選で100名様にプレゼント!!

キャンペーン 3 お待たせ！ 対応携帯端末が一挙増加!!

リニューアルに合わせて、「AW-NET」の対応携帯端末が一挙に増大するぞ。これで、今までキャリアーが未対応で楽しめなかった携帯電話ユーザーも、「AW-NET」ならではの面白さを味わうことができる。また、配信されていなかったEXカラーも全種類公開され、好きなカラーを購入して遊べるようになるぞ!!

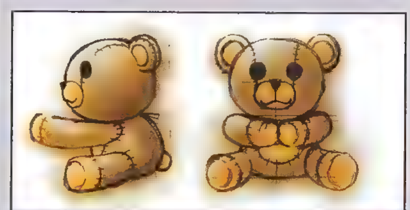
キャンペーン 4 まだまだ全員にチャンスが!! 特製のレアポスター、AWカードを用意!!

そのほか、今回のキャンペーンのために描き下ろしのイラストを使用したレアなポスターとAWカードを製作中。ポスターは1種類、AWカードは全部で3種類を用意。もちろんどこにも公開されていないイラストを使用しており、手に入れたユーザーだけがその貴重なイラストを楽しむことができる。詳しい入手情報は、随時「AW-NET」のオフィシャルサイト（上記アドレス）にて公開。今すぐ「AW-NET」に入会して、サイトをチェックしよう!!



遊びの幅が広がったリニューアル後のサイトイメージ図。サイトデザインが以前よりスタイリッシュになり、コンテンツが追加されている。

キャンペーンでゲットできる豪華プレゼント！



⬆ロジャーの製作用イメージ図

➡限定ポスターのイメージ図



キャンペーンでしか入手できないロジャーぬいぐるみ（上）と『ギルティギア イスカ』ポスター（右）！　このほかに、左記で紹介しているAWカードも用意されているが、こちらは鋭意制作中のため、どんなものになるのかお楽しみに。すべて限定品なので、ギルティファンならずともうれしいプレゼントだ！

PRESENT!
サミー様から、限定生産ロジャーぬいぐるみを1名様に、[illegible]ー3種類を1名様分ずつ、限定ポスターを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の[illegible]コーナーを見てください。

Event

アルゼプライベートショー開催！

アルゼは2004年の4月6日（火）、都内・港区「ホテル日航東京」にてアミューズメントマシンの新製品を展示するプライベートショーを開催。

会場には『バトルマリン アーケード』、『新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Pai パラダイス2 温泉に行こうよ！』、『雀凰道』などをはじめとしたアーケードゲームが出展された。

特にアルゼのネットワーク対応汎用筐体「ぷらっとネット」を使用した『バトルマリン アーケード』、『雀凰道』が注目を集めていた。汎用筐体であることと、一枚のICカードを使うことですべての対応タイトルのプレイデータが保存可能という点が、ロケーションのニーズに合致していきそうだ。



全国のプレイヤーとオンライン対戦が可能な四人打ち麻雀ゲーム。操作方法はタッチパネルのみで、気軽に麻雀を楽しむことが可能。

PRESENT!
アルゼ様から『バトルマリン アーケード』、『Hi☆Pai パラダイス2 温泉に行こうよ！』の販促用ポスターをそれぞれ5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Release

「こなみるく」から今月も新製品が続々発売！

http://www.konamilk.com/

キャラクターグッズを発売する「こなみるく」の最新情報をお伝えしよう。

まずは、家庭用ソフト『ビートマニアⅡDX 7th style』の発売記念テレカが1500円（非課税）、『ビートマニアⅡDX』貯金箱が1365円（税込）にて5月22日に発売予定。

続いて大人気『ポップンミュージック』、『クイズマジックアカデミー』、『グラディウス』のキャラクターキーホルダーが各924円（税込）、そして『クイズマジックアカデミー』の貯金箱が1365円（税込）が5月29日発売される予定！



キャラクターが貯金箱やキーホルダーとなって登場！　身の回りに置けるものだから生活が楽しくなるよ！

PRESENT!
こなみるく様から、今回ご紹介した商品から3点を5名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の[illegible]コーナーを見てください。

Event

『ぷよぷよフィーバー』東京大会リポート！

http://www.sonicteam.com/puyofever/index.html

2004年3月20日、『ぷよぷよフィーバー』の東京大会決勝が開催され、予選大会を勝ち抜いた12人が決勝会場の秋葉原ギーゴに結集した！

『ぷよぷよフィーバー』は、選んだキャラによって得意な攻撃方法が異なるのが特徴。決勝トーナメントでは、お互いに相手キャラの得意な攻撃を封じ合うなど、本作ならではの高度な戦いが繰り広げられ会場を盛り上げていた。

決勝大会は、自力連鎖が得意なアルルの使用率が高かったが、優勝したのはフィーバー時の大連鎖を得意とするさかな王子を使用した「服部」氏!! 優勝おめでとうございます!!



写真は、孤軍奮闘ながらさかな王子を使用して優勝した「服部」氏。

PRESENT!
ソニックチーム様から、『ぷよぷよフィーバー』オリジナルTシャツを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

Xbox版『式神の城 II』体験イベント開催！

http://www.kids-station.com/game/shikigami_2/index.html

去る3月20日13時より、秋葉原のメッセサンオー本店の店頭にて、Xbox版『式神の城 II』の先行体験会が開催された。

ところが当日は、あいにくの天気……どころか吐く息が真っ白な異常気象！ それでも真冬並であった極寒の中、大勢の式神ファンが集結！ かじかむ手に息を吹きかけながらも手なれたプレイを披露していた。参加賞の配布や、Xbox本体をはじめとする豪華賞品が当たる抽選会なども実施され、突然のハプニングをものともせずイベントは大盛況だったぞ。



極寒の中、大勢のファンが集結！ 「手がかじかんだらいったんポーズして休んでもいいですよ」という進行さんの言葉が印象的だった。

PRESENT!
キッズステーション様から、Xbox版『式神の城 II』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

「爆燃系ダイバ式ライブ」開催！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

東京ジョイポリスのゴールデンウィークイベントが決定！ その名も「爆燃系ダイバ式ライブ」！ 人間技を超える"中国雑技"の数々を披露する一大空間パフォーマンスショーだ！

過激に引力に逆らう全身筋力バランス技「倒立棒昇」や、グルングルン回る一人回転技「人間扇風機」など、一瞬たりとも目を離すことができない超絶技の数々が登場するぞ！

ステージ横には、技にチャレンジできるように棒が設置される予定だ。やってみたい！ という方はレッツ！チャレンジ（できないって）！

<爆燃系ダイバ式ライブ>

開演期間
2004年4月29日、5月1日～5日までの計6日間

開演時間
[1]13:00～ [2]15:00～
[3]17:30～ （各日3回ずつ）

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様から、ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

アイス　熱くおぼれる！

http://www.namco.co.jp/tp/

1951年……当時5月の連休で映画の動員数が伸びることから、映画業界はその時期を「黄金週間」と呼んだのじゃ。なぜなら、「金（かね）」が儲かるからね（実話）。

……という話とは何の関係も無く、東京・池袋 ナムコ・ナンジャタウンのアイスクリームシティでは、ゴールデンウィークにフローズンヨーグルトのお店「ヨーグルト アイランド」と、ジェラート専門店「ジェラテリア・デル・ソーレ」の二つの店が新規オープンなんじゃ！（4／29～）。とくに、ミラノ仕込みのジェラティエーレ横山さんが作るアフォガード（エスプレッソかけジェラート）は格別なんじゃ！

コーヒーにおぼれたアイスをいただきつつ、二人の愛におぼれてはいかがかな？ OH! モナムール。

NAMJATOWN



お熱いコーヒーでアイスをおぼれさすのじゃ。

PRESENT!
ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

「pop'n musicアーティスト大集合！4」が開催!!

http://www.konami.co.jp/kme/popnlive4/

2004年5月9日（日）、『pop'n music』シリーズに参加しているアーティストたちによるライブが東京渋谷区のNHKホールにて開催される。

今回で、大阪公演を含めると5回目となる『pop'n music』ライブ。毎回多くのファンが駆け付け、会場は大盛況！ 今回も大人気のSchoolやSanaの出演が決定しており、盛り上がることは間違いない!!

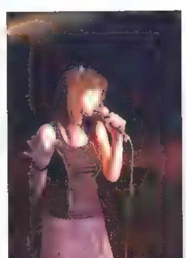
生で感じる『pop'n music』の楽曲は、ゲームセンターで聴くものとは一味違うので、ぜひ会場へ行って楽しんでもらいたい!!

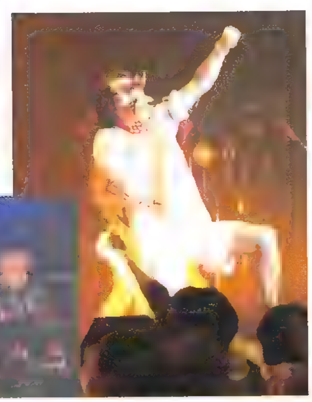
PRESENT!
[illegible]『pop'n music』サイン入りグッズを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P72の読者プレゼントコーナーを見てください。

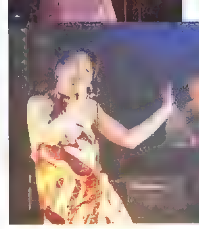
イベント概要

- **名称**：pop'n music アーティスト大集合！4
- **日時**：2004年5月9日（日）
  開場15:30／開演16:30／終演20:00（予定）
- **会場**：NHKホール
  住所／東京都渋谷区神南2-2-1
- **参加アーティスト**：TËЯRA／聖夜計画（フレディ波多江・HIROMI）／School／亜熱帯マジ-SKA爆弾feat.MAKI／Des-ROW・組／パーキッツ／Sana（SanaセッションにTOGOシェフ復活!!）／「常盤ゆうとか（仮）」
  司会／Mickin' と Yumeto
- **チケット**：チケットぴあ、ローソンチケットにて発売中

『pop'n music』アーティストによる大阪ライブでの模様。写真はSana（左）パーキッツ（左下）とschool（下）。







Release

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報！

店長と仮面の新アプリ最速レビュー！
要注目！ 新星・EZweb版特集!!

ゲー横店長（以下店長）：今回は個別のアプリではなく、最近話題のニューカマー・EZweb版ゲー横の配信アプリの素晴らしさをお伝します！

アルカデ仮面（以下仮面）：登場後間もないというのに、このラインナップ数は驚きですな！

店長：ええ。しかもすべてが従来のアプリをBREWアプリに生まれ変わらせた、火蜂のごとき最終形態ですからね！　BREW版ゲー横アプリは、北米や中国でも好評配信中の人気作です！

仮面：い、いきなり世界規模のお話ですか!?　はっ、まさか遅れてきた4月バカとか……？

店長：そんなハズないでしょーが!!　ほら、中国で実際に配布されている、『怒首領蜂』中国版アプリのチラシがここに……ん!?

仮面：……タイトルが『怒首領峰』になってますが……そうですか、「峰」ですか……（疑）。

店長：い、いやこれが中国語訳なんですよ！　なぜ「峰」になるのか教えて中国の人ーッ!!（汗）

レビュー得点：八億六千万「峰」（高）



EZweb版の新作配信&各機種への対応はハイピッチで進行中！　現在配信中の最新作『エスプレイド』に続き、5月には『続怒首領蜂（火蜂入り）』が配信されるぞ。お楽しみに!!

『プロギアの嵐』、ついに配信開始！

ファン待望の『プロギアの嵐』アプリの配信が、ついに開始された！　現在iモード版、vodafone版の両機種で配信中の前編アプリに加え、5月末には後編アプリも配信開始の予定だ。

横シューとはとても思えない、あの超高密度かつ変則的な弾幕は、携帯電話で再現可能なのか？　だれもが世界観に引き込まれた、衝撃的なオープニングは？　これらをぜひ、自分の目で確かめてみてほしい！



敵弾をただ避けるだけではなく、「ジュエリング」で得点アイテムに変えて弾幕を突破せよ！　一筋縄ではいかない難易度と攻略の奥深さも、アーケード版そのままに再現されている傑作だ。

今後も充実の展開！　さらに本家かわら版が!?

『プロギアの嵐』以外にも、vodafone版では『忍者くん-阿修羅の章-DX』が4月頭より好評配信中！『阿修羅』の最終形態、ぜひご覧あれ！

そして毎回激戦が続く『魚ポコ2』大会も、5月17日AM10:30より第4回を開催！　大会終了の6月30日AM10:30まで、栄冠をかけて戦い抜け!!

さらにこれらアプリの展開に負けじと、ゲーセン横丁の「横丁かわら版」もリニューアル！　新コーナーなども加わって内容充実……と、その陰でゲー横店長が失踪!?　真偽はかわら版にてチェックを！

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

今回は、最新機種携帯についての質問が……。

●ドコモの900シリーズに機種変更するんですが、900シリーズ専用アプリは作らないの？

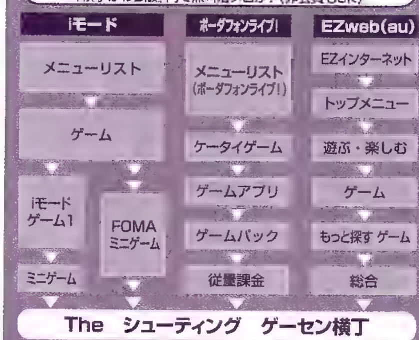
この質問に、店長から以下のような回答が！「もちろん計画中です。さらに現在、戦車などの陸・空・海の兵器を操ってユーザー同士が激熱いアクションゲームで対戦する、900iの機能をフル活用した通信シュミレーションゲームサイトを制作中です。詳しくはケイブHPで近日公開！」

これ以上は、店長が突如旅立ったため聞き出せず……って、なんかさらりとスゴイことをッ!?

ケイブ公式HP　http://www.cave.co.jp/

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：AOGJEHNBUSB
「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）



● iモード……月額固定　税別300円
● vodafone……月額固定　税別300円　または従量制 単価150～200円でダウンロード可能
● EZweb（auのみ）…従量制

てあたりしだいゲームリスト

2004年4月16日現在

●2004年4月発売のタイトル		
GUITARFREAKS 11thMIX	コナミ／コナミマーケティング	ギターシミュレーション
drummania 10thMIX	コナミ／コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
サムライスピリッツ零SPECIAL	悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア	2D対戦剣劇
アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚	ヒットメーカー／セガ	ボードゲーム
BATTLEMARINE ARCADE	アルゼ	アクション
新スーパーリアル麻雀 Hi☆Paiパラダイス2～温泉に行こうよ！～	アルゼ	麻雀
●2004年5月発売予定のタイトル		
ZOOO	サクセス／タイトー	パズル
BATTLE CLIMAXX!	コナミ／コナミマーケティング	プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク	ナムコ	育成対戦
●2004年6月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
CHAOS FIELD（2004年春予定）	マイルストーン／エイブルコーポレーション	縦スクロールシューティング
雀鳳道（2004年春予定）	アルゼ	麻雀
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0（2004年春予定）	ヒットメーカー／セガ	スポーツゲーム
ネットセレクト サラリーマン金太郎（2004年6月予定）	サミー	オンラインテーブルゲーム
ZOIDS ∞ INFINITY（2004年6月予定）	タイトー	アクション
XE+TH（ゼクロス）（2004年6月予定）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Quest of D（2004年夏予定）	SEGA-AM2／セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG
Virtua Fighter4 Final Tuned（2004年夏予定）	SEGA-AM2／セガ	3D対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE（2004年夏予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴（2004年予定）	ヒットメーカー／セガ	ボードゲーム
龍華（ロンファ）麻雀（2004年予定）	ナムコ	麻雀
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE（2004年予定）	ナムコ	レースゲーム
THE QUIZ SHOW（発売日未定）	ヒットメーカー／セガ	クイズ
FORCE FIVE（発売日未定）	サミー	3D対戦格闘
THE IDOLM@STER（発売日未定）	ナムコ	アイドル育成シミュレーション
Chaos Breaker（仮称）（発売日未定）	タイトー	2D対戦格闘
NEED FOR SPPED（発売日未定）	EA／GROBAL VR／エイブルコーポレーション	レース
P's ATTACK（発売日未定）	UNIANA／ユウビス	ガンシューティング
Hog Wild（発売日未定）	UNIANA／ユウビス	ドライブ
WEAPON COP（発売日未定）	ユウビス	アクション
Fantasy STORY（発売日未定）	ユウビス	アクション
Damu Deva（発売日未定）	アークシステムワークス	シューティング
r.p.m.RED Tuned Car Championship（発売日未定）	コナミ／コナミマーケティング	ドライブ
THE KING OF FIGHTERS 2004（仮称）（発売日未定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
METALSLUG6（仮称）（発売日未定）	SNKプレイモア／サミー	アクションシューティング
サムライスピリッツNW（仮称）（発売日未定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦剣劇

2004年3月1日～3月31日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick up! 2位 THE RUMBLE FISH



完全新作の対戦格闘ゲーム『ザ・ランブルフィッシュ』が初登場2位。アトミスウェイブ基板による独特のグラフィックは、新作の目新しさに一役買っている。対戦格闘が少ない時期だけに、ロングヒットを期待したいところだ。

メーカー ディンプス／サミー
ポイント 172.7

順位	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2003＜SNKプレイモア＞	215.1
2	THE RUMBLE FISH＜ディンプス／サミー＞	172.7
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ＜発売元：バンプレスト 開発元／販売元：カプコン＞	165.0
4	ぷよぷよフィーバー〈ソニックチーム／セガ〉	161.1
5	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003＜コナミ／コナミマーケティング＞	134.1
6	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL＜アークシステムワークス／サミー＞	114.8
7	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B＜SEGA-AM2／セガ＞	107.1
8	上海 万里の長城＜サンソフト・サクセス／テクモ＞	95.6
9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS＜アリカ／彩京＞	91.7
9	天地を喰らうII〈カプコン〉	91.7
11	Power Smash 2〈ヒットメーカー／セガ〉	87.8
12	VIRTUA STRIKER 2002〈アミューズメントヴィジョン／セガ〉	80.1
13	ESPGALUDA〈ケイブ／AMI〉	84.7
14	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	80.8
15	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS〈SNKプレイモア〉	78.2
16	KOLLON〈サイバーフロント／タイトー〉	77.0
17	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX〈発売元：バンプレスト／開発・販売：カプコン〉	73.1
18	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球〈セガワウ／セガ〉	72.8
19	熱チュー！プロ野球2002〈ナムコ〉	71.6
20	サムライスピリッツゼロ〈悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア〉	70.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick up! 4位 麻雀格闘倶楽部3



麻雀を明るく健全な遊びに昇華させたコナミの『麻雀格闘倶楽部』も本作で3作目となる。前作『2』との移行期間が重なったため、今回は多少低い4位に落ち着いたと思われる。ほぼ『3』に入れ替わる、次号以降の順位が見ものだ。

メーカー コナミ／コナミマーケティング
ポイント 206.5

順位	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3＜ヒットメーカー／セガ＞	233.2
2	Dragon Chronicle＜ナムコ＞	217.9
3	pop'n music 11＜コナミ／コナミマーケティング＞	210.3
4	麻雀格闘倶楽部3＜コナミ／コナミマーケティング＞	206.5
5	太鼓の達人5＜ナムコ＞	168.3
6	drummania9thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	134.0
7	QUIZ MAGIC ACADEMY＜コナミ／コナミマーケティング＞	130.2
8	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003＜コナミ／コナミマーケティング＞	126.3
9	セガネットワーク対戦麻雀MJ2＜SEGA-AM2／セガ＞	118.7
10	アヴァロンの鍵＜ヒットメーカー／セガ＞	99.6
11	THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガワウ／セガ〉	95.8
12	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	88.2
13	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.〈コナミ／コナミマーケティング〉	84.4
14	GUITARFREAKS10thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	80.5
15	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	76.7
16	WARTRAN TROOPERS〈コナミ／コナミマーケティング〉	72.9
17	スリルドライブ2〈コナミ／コナミマーケティング〉	69.1
18	beatmania IIDX 10th style〈コナミ／コナミマーケティング〉	65.3
19	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈ヒットメーカー／セガ〉	61.5
20	WORLD COMBAT〈コナミ／コナミマーケティング〉	57.6

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームストリート ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2	☎054-252-3591
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎011-757-8540

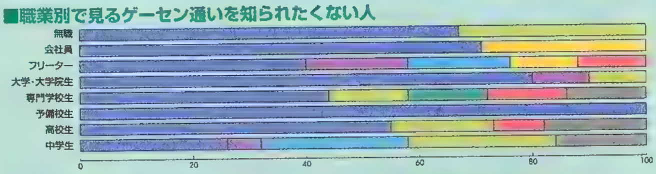
読者が答える「ゲーセン通いを知られたくない人」

今月の月替わりアンケートは「ゲーセン通いを知られたくない相手」だ。

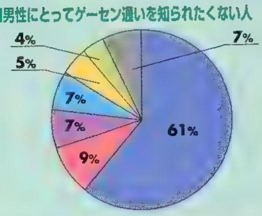
まずは職業別で見た場合、分かりやすい結果として「予備校生は、ゲーセン通いを家族に知られたくない」という割合が100％と、パーフェクトを記録。ま、そりゃ当然だと思われるが、その次に最も「家族に知られたくない」と答えたのが大学・大学院生というのは意外だ。逆に「家族に知られたくない」という数値が最も少なかったのが中学生だという事実も驚き。

続いて性別で見ると、男性の約6割が「家族に知られたくない」と思っていることに対して、女性は3割程度。ただし女性は「同級生に知られたくない」という傾向も3割近くあり、大きな比重を占めている。また、女性は3％程度しか「彼氏に知られたくない」という回答が無かったことに対して、男性が「彼女に知られたくない」として寄せられた数は9％と三倍に及ぶ。男性の約1割は彼女に知られたくない、と思いつつゲーセン通いをしてるのかもしれない。女性の「彼氏に～」という数の少なさは、たぶんアルカディアの女性読者の彼氏もゲーマーなんだろう、と勝手に予測してみた。

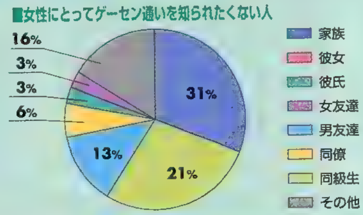
■職業別で見るゲーセン通いを知られたくない人



■男性にとってゲーセン通いを知られたくない人



■女性にとってゲーセン通いを知られたくない人







古都・奈良県のゲーセンをゲセマプ全国広域隊が捜索！

ゲームセンターマップ

全国広域捜査隊は、古都の魅力が漂う町・奈良市を取材してきました。紹介しているゲーセンの多くは駅から近いので、奈良周辺の路線図も載せちゃうぞう！

※記事中のデータは、取材を行なった4月上旬の内容によるものです。

イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊



&ぅ隊員

修学旅行での観光以外では行ったことの無かった奈良では、JR線の使いにくさに大苦戦。これから遊びに行く人は、近鉄奈良線を活用するとスムーズに行けますよ。



柵太郎隊長

「奈良は鹿せんべいが有名」というトークに、ライターの閃屋姉さんがひょっこり参加。「鹿せんべいって炭酸せんべいと似てます？」そんなことは知らんなぁ。

首都圏捜索隊



塚原隊員

奈良県に限らず、ゲセマプページで紹介しているお店を一日で回るのは時間的に厳しい。どんなゲームがアツイのかをよ〜くチェックして訪問する店を厳選しよう！



岩下隊員

次回は月刊アルカディア50号記念ということで、ゲームセンターマップもゲーセンを50軒取材するつもりでがんばります！　本当に50店取材するかは未定です（汗）。



愛称は「北京245」
BOOK245内GAMEアトム

●奈良県大和郡山市横田町75-1
☎0743-57-7535
●営業時間：24時間営業

隊長「外観はゲーセンには見えず、いい意味でアヤシゲな臭いがプンプンするな」
&ぅ「でも中は普通のゲーセンですね」
隊長「新作の音ゲーばかりでなく、懐かしめの音ゲーが遊べるのはうれしいね。ビデオゲームでは、『VF4EVO』が他県からの遠征者がくるほどの盛り上がりだそうだ」

スタッフより
古本屋のゲームコーナーですが、24時間年中無休です。音ゲーとプライズゲームが大人気で、音ゲーは県内屈指の充実度を誇り、定期的に大会も開いています。プライズ機も子供から大人の方まで楽しんでいただけますので、ぜひぜひご来店ください！



最新作「ポップン11」をグループで攻略中の地元プレイヤーたちだ。



鳥の看板がシュールな雑居ビル。「245北京」と呼ばれることが多い。近鉄筒井駅からバスに乗って「国道横田」というバス停で降りると近いぞ。



レトロゲームでは『奇々怪界』『ファンタジーゾーンII』が稼動中。



シネコン併設のゲームセンター
ケイ・キャットツインゲート店&橿原店

●奈良県橿原市十市町1221-1
☎0744-21-1122
●営業時間：10:00〜24:00

隊長「『ツインゲート店』は音ゲーとメダルゲーム、プライズ関連が隆盛なお店だね」
&ぅ「音ゲーは100円で、しかも新機種の台数が多いです。ビデオゲームも100円で2プレイの台がありますね」
隊長「近くの『橿原店』はプリクラ、プライズがメインだ。&ぅ君、一緒に撮るかい？」

スタッフより
当店は奈良県で一番アツイゲームセンターです。特に『VF4EVO』は夜になると全国レベルの強者たちが集まり、毎日バトルが繰り広げられます。そのほかビデオ、音ゲーでもスゴウデが集まります。熱くバトりたい方は当店までお越しください。



映画館のお隣にある「ケイ・キャットツインゲート店」は店の雰囲気が明るいぞ。



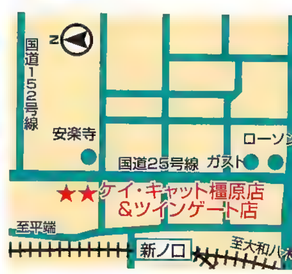
コナミの音ゲー新作ならお任せ、という潤沢なラインナップ。



プライズの景品の種類と量は、目を見張るものがありました。



橿原店は、プリクラのサービスが充実。スタンプサービスもあり。



http://www.k-cat.co.jp/tenpo.htm



取材時間が延びて、奈良名物どころか鹿せんべいすら食べられなかったゲセマプ隊です。今回は鉄道とバスで移動をしたので路線図を掲載しました。そんな奈良の旅で威力を発揮したのが、携帯電話の路線情報検索サービス！　出発駅と到着駅を入力するだけで、あっという間に本数や所用時間が分かります！　遠征する人には、必携のツールといえるでしょう！

アイコン情報 格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　プ プライズが充実している店　A アルカディアクーポン加盟店

20円の重みを知るとき!

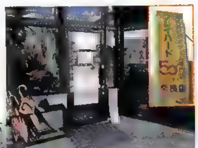
プレイハード ファイブオー奈良

格 安 A

●奈良県生駒郡三郷町立野南2丁目11-8
☎0745-32-7161
●営業時間：10:00～24:00

隊長「ビデオゲームがほとんど20円で遊べるのか……アルカディアクーポン使うとき、ちょっぴり後ろめたくなっちゃうよ」
&ぅ「近くの学生さんたちがたっぷり対戦してくれるので大丈夫でしょう。そのおかげで対戦レベルも相当高いそうです」

●スタッフより
当店は、新作・麻雀・スロット以外はすべて1プレイ20円です。コミュニケーションノートにリクエストを書いていただければあなたがプレイしたいゲームが入るかも！　ぜひ一度遊びに来てください。



「50（ファイブオー）」の黄色い看板を目印に訪れれば分かりやすい。



最近のトレンドは『KOF』の『'2002』と『'98』だ。



カードゲームのデュエルスペースあり!

NEO STATION

格 音 A

●奈良県大和高田市高砂町6-3
☎0745-25-1610
●営業時間：15:00～20:00（平日）13:00～20:00（土、日、祝日）

&ぅ「メインの客層は学生ですね。『セイヴァー』と『GGXX♯RELOAD』の闘劇予選店舗でしたから、2D格闘がブレイクしてます」
隊長「カードゲームを遊べる、いわゆるデュエルスペースも熱い。子供たちが遊ぶ姿はカードもビデオゲームも変わらんな」

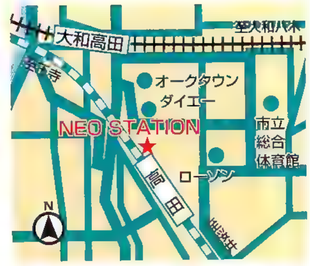
●スタッフより
当店はビデオゲームのほかにカードゲームも取り扱っています。ビデオゲームは1プレイ50円です。カードゲームは『ガンダムウォー』が人気です。スタッフ一同、皆さまのご来店をお待ちしております。

JR線の奈良、近鉄線大和高田のどちらの駅からでも歩いて3分ほど。





プレイ料金は50円。格闘ゲームに疲れたらカードゲームも試そう。



「イスカ」の対戦ならここだ!

セガワールド橿原

格 メ プ

●奈良県橿原市醍醐町268-3
☎0744-29-8140
●営業時間：10:00～24:00

隊長「メダル、ビデオ、大型、プライズと相変わらずソツがないのぉ。セガワールドは」
&ぅ「最近のヒット作は『イスカ』で、中高生が多人数でバトルしていくとのことです」
隊長「小学生と親のコミュニケーションツールになる『ムシキング』の大会もあるぞ」

●スタッフより
国道165号線沿いにあるセガのお店です。『MJ2』も橿原市で初登場入荷いたしました。『WCCF』、『頭文字D』、『ムシキング』などの大会、イベントなどを多数開いています。スタッフ一同、ご来店をお待ちしております。

最寄駅からは少し離れているので、車などで行くのがオススメ。





四人対戦時のスラッシュ感が学生さんに大人気！　若さで進め！



http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4112050

キッズプラザで情操教育!

プラサカプコン奈良店

メ プ

●奈良県奈良市二条大路南1-3-1
☎0742-36-7460
●営業時間：9:00～22:00（3階）10:00～23:00（5階）

&ぅ「ニューヨークをイメージした、赤くて明るい店内が特徴ですね。広いし快適！」
隊長「ビデオゲームは少ないですが、メダル、大型、プライズとみんなでワイワイ楽しめるゲームはバッチリそろっているね」
&ぅ「キッズプラザは情操教育にオススメ！」

●スタッフより
イトーヨーカドー奈良店にあり、3階には未就学のお子さまを対象としたキッズプラザを併設しお子さまや家族向け、5階はヤングアダルト・カップル向けになっており多くのお客様にお楽しみいただけます。

ギラギラにライトアップされたプラサカプコン店内。





8歳未満のお子様が遊べるキッズプラザは、必ず保護者同伴だ。



http://www.capcom.co.jp/game/amuse/chokuei/nara.html

格闘から音ゲーまで熱い!

キャノンショット

格 音 安 A

●奈良県奈良市二条町2-4-14
☎0742-35-3208
●営業時間：10:00～4:30

隊長「ゲームの種類、数量ともに申し分無いね。フウキ社製のコクピット型の筐体も遮音性、遮光性に優れてグレイトォォ！」
&ぅ「『VO4』や対戦格闘ゲームのレベルが高い店としても有名なんですよ」
隊長「店員さんがゲームに詳しいのもいい！」

●スタッフより
当店は、いろいろなジャンルのゲームを取り揃えており、しかも夜になると閉店までハイレベルな闘いが行なわれています。とても魅力あるゲームセンターとなってますので、ぜひご来店ください。



外はちょいとレトロな感じだが、中は結構広い。対戦格闘はとにかくオススメだ！



フウキ社特注筐体に注目

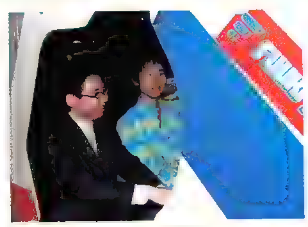
コックピット型筐体は、BGMがよく聞こえてとてもゴキゲンさ！　ドライブゲーム筐体をイメージしてもらえば分かりやすい。



有名プレイヤーが多数来店するというキャノンショット。奈良遠征時の腕試しはこちらでどうぞ。



新作が大量に入荷したり音ゲーコーナー。外人さんのダンスはサマになりますね！





「バーチャロンフォース」は毎週土曜日の対戦が盛り上がるぞ。

バーチャロンフォースなら土曜にGO！

http://www.mws.ne.jp/~fuukico/main/location/canon/



「ゲームセンターマップ」では、未踏破地域の情報を切実にお待ちしております。特に、東北地方全域、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「大分」、「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセン情報は1店舗でもいいので、教えてくださいませ！　宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは　location@arcadiamagazine.com

株式会社ディンプス
常務取締役　技術開発部長

河野 浩行



かわの・ひろゆき
生年月日：1964年12月27日
出 身 地：兵庫県神戸市
学　　歴：創造社デザイン専門学校卒
職　　歴：昭和60年：株式会社カプコンに入社
平成元年：同社を退職後、株式会社SNKに入社
平成12年：同社を退職後、株式会社ディンプス取締役に就任
平成15年：現職につく
趣　　味：楽しい事は何でも好き。

終わらせないですよ

てしまっているような気がしています。開発側としては、後者のユーザーにゲームの面白さを分かってもらうにはどうしたらいいのかが課題ですよね。

ただ、ユーザーには『ザ・ランブルフィッシュ』を「〜系のゲーム」、「このジャンルのゲーム」という感覚ではなく、良い場合も悪い場合もですが「このゲームは……」という認識で見てもらっているように思うので、そういう意味で新作としては、まず認知してもらうという最低条件はクリアできたかなと思っています。

——アーケードゲームが話題になるということは、良くも悪くも、その数だけ遊んでくれたプレイヤーがいるということですからね。

河野　ユーザーに肯定的でも否定的でも、意見を言ってもらっているのはうれしいですね。まったく何も言ってもらえないのが、正直一番つらいですからね。

それらの意見を受け止めてみて、通用したのかな？　という部分と、これから対戦ツールとして生き残っていくためには、まだまだ甘かったなという部分が見えてくると思います。もちろん、これだけで終わらせるなんて思っていませんから、次作に活かしていきたいと思っていますよ。

——今後、継続的にアーケードゲームを開発される予定があると考えていいのですか？

河野　もちろん、『ザ・ランブルフィッシュ』以外にも作っていく予定です。期待していてください。

——では、最後に読者に向けてメッセージをお願いします。

河野　新作タイトルとして一つの提案をしてみたつもりです。『ザ・ランブルフィッシュ』を是非ともプレイしてキャラクターの魅力や個性を楽しんで頂きたいですし、また、ゲームシステム的にもいろいろな遊び方を提示しましたので、じっくりやり込んでみてください。

（敬称略・2004年4月9日ディンプス東京オフィスにて）

株式会社ディンプス

ディンプスは、どんなゲームを作ってきているのかを紹介しよう。

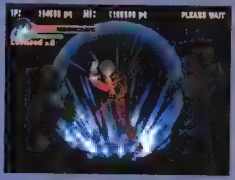
業務用ゲームはインタビューでも触れている『ザ・ランブルフィッシュ』が二作目で、一作目はベルトアクションタイプの3D格闘アクションゲーム『デモリッシュフィスト』。

業務用やその他を見てみると、PlayStation、PlayStation 2、ゲームボーイアドバンス、ワンダースワン、携帯電話（iモード、EZweb）、PCと実に幅広いプラットホームでゲームの開発を行なっている。中でも、アーケードにマッチするジャンルでもある、格闘アクションを数多く手掛けている。『デモリッシュフィスト』の例もあることから、それらのノウハウを活かしたゲームが登場することに期待したい。

また、『UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE』といったオンラインゲームや携帯電話用ゲームの開発にも着手しており、この点も見逃せない。

アトミスウェイブもネットワークに対応しているので、携帯電話とネットワーク、カードシステムなどが融合した遊びなども、想像の域は脱しないが期待したくなるというものだ。

[illegible]目していきたい開発メーカーである。





http://www.dimps.co.jp/

魂を籠める者

第三十九回
株式会社ディンプス

皆さんは、「ディンプス」というゲームメーカーをご存知だろうか？　そう、2004年3月末に稼動が開始された新作対戦格闘ゲーム『ランブルフィッシュ』を作ったゲームメーカーだ。このタイトルで名前を知ったプレイヤーも多いことだろう。では、このディンプスというメーカーが、どんな成り立ちをしているのかを知っているプレイヤーは、どれぐらいいるだろうか？　今回は、ちょっぴりそのあたりにも踏み込んでみたいと思う。

もちろん、今作だけで

——早速ですが、ディンプスはどのような会社なのか教えていただけますか？

河野　はい。我々ディンプスは、元SNKのスタッフが中心となって設立した開発会社です。その関係で基本的に業務用の開発に携わってきたスタッフが多く在籍しています。

2000年3月に設立しましたが、当時の社名はソキアックでした。同年7月にさまざまな会社様から資本参加を頂き、ディンプスと社名を変更しました。

——ではここで、ご自身の略歴を教えていただけますか？

河野　1985年にカプコンに入社しました。前年の在学中からアルバイトで仕事はさせて頂いていたのですが。入社後、最初の仕事は『戦場の狼』のロゴデザインでした。デザイナーで入ったんですが……絵が下手だったので、その後はプランニングをやってみろと言われまして（笑）。プランナーとしての初仕事は『闘いの挽歌』です。その後SNKでKOFシリーズなどの制作を経て、現在に至ります。

振り返ると20年近くゲーム業界に携わっていますが、ディンプスを設立してからの3年間は、主に家庭用ゲーム開発が中心の事業展開になっていましたね。

——業務用から家庭用に移行したことで、どんなことが得られましたか？

河野　ディンプスでの家庭用開発は、主に既存のキャラクターを使ってゲームを作るという仕事がメインでした。つまり、あらかじめ世界観やキャラクター設定が決まっているものを、ゲームとしてどういった切り口を見いだすかというものです。我々が業務用をやっていたころは、キャラクターから世界観から、それこそ何から何まで全部オリジナルで作っていました。ですから、こういった家庭用の仕事は新鮮でしたね。

すでに世界が出来上がっているマンガやアニメのキャラクターを、実際にプレイヤーが動かして遊ぶわけです。原作に合わせてストーリを追えるような一本道に近い状態ではゲームとして面白くないし、とはいえ自由度が高くなり過ぎたり、ゲームとして特化していくと、すでにある世界観やキャラクター設定に無理が生じて違和感が出てしまう。

原作のイメージとゲームのイメージとの調整は難しかったですが、キャラクター作りという部分では、凄く勉強させてもらったところも多かったですね。

——家庭用は何タイトルぐらい開発されましたか？

河野　そうですね……ディンプス全体でモバイルコンテンツなどは別として、約30タイトルといったところでしょうか。

——再び、業務用を開発することとなったきっかけを教えていただけますか？

河野　元々ディンプスは業務用に携わっていた者たちが集まって設立された会社ですから、再び業務用へチャレンジしたいという想い……いつか戻ってやるぞ！　というのは言い過ぎかもしれませんが、そういった気持ちはありました。そして、思ったよりも早くそのチャンスが巡ってきたんです。

タイミング的にも恵まれ、サミーさんがアトミスウェイブを開発されたということで、グループ会社としてはそのハードを支える一員として参加したいといったことや、家庭用の開発での経験を経て、再び業務用でゼロから始めるオリジナルものに挑戦してみたいという気持ちも出てきました。

これらが重なったことで、アーケードゲームを開発しようという流れになったんです。

——久しぶりにアーケード業界に戻られてみて、どうでしたか？

河野　んー、すごく懐かしかったですね。ロケテストに立ち合っていると、ユーザーの反応をダイレクトに見れる。いい場合も悪い場合もあって怖い気持ちもありますが、その反応を直接肌で感じ取れるというのが業務用の醍醐味ですよね。家庭用だと数字は見えても、ユーザーの顔は見えにくいんですが、ゲームセンターでは目の当たりにできますからね。そのダイレクトに伝わってくるユーザーの反応がとても嬉しかったですね。

——今まで数多くの対戦格闘を作ってこられた分、逆に完全な新作を開発するのはとても大変だったと思うのですが？

河野　そうですね。今から世に送り出す対戦格闘として、どんなものを打ち出していけばいいのか？　ということで悩みました。

そんな中、新しい対戦格闘を作りたいというチャレンジ精神と、新作の恐さを知っているだけに生まれてくる気持ちとの葛藤があって、かなりのプレッシャーでした。

対戦格闘をゼロから始めるということは、コストという意味でも人材的な意味でも、ものすごくパワーを必要とするんですよね。ディンプスという会社の規模でやるには非常に重いものだと分かっていますし、会社としての決断もしなくてはいけないですから、大変でしたね。

——実際にディンプスで作ってみてどうでしたか？

河野　ディンプスでの開発経験として、既存のキャラクターやシステムを使ったゲームを作ったことはあっても、ゼロから作り上げた事が無い。でも、まったく新しいキャラクターを作れるということは、クリエイター冥利に尽きることですし、僕は非常に楽しかったんですが……現場はそれどころではなかったでしょうね（笑）。経験が無いスタッフは、それこそ何から手を付ければいいのかも分からない状況でしたから、思った以上に世界観やキャラクターづくりにも時間がかかりました。

——現在、発売から1週間ほど経過していますが、『ザ・ランブルフィッシュ』に対するプレイヤーからの評価をどのように感じていますか？

河野　そうですね。『ザ・ランブルフィッシュ』というゲームを理解してもらっている方と、最初の段階で自分向きではないとあきらめている方とで、明確に分かれ

締め切り
2004年5月24日（月）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

セガ様ご提供
セガ様より手塚治虫キャラクターズ　ビジュアルパッケージフィギュアVol.2、頭文字D　光る携帯ストラップ、『Virtua Fighter4 Evolution』特製Tシャツをそれぞれ[illegible]に、ジョイポリスチケットを[illegible]ににプレゼント！


8 手塚治虫キャラクターズビジュアルパッケージフィギュアVol.2


9 頭文字D光る携帯ストラップ


11 『Virtua Fighter4 Evolution』特製Tシャツ


10 ジョイポリスパスポート

アミューズメントヴィジョン様ご提供

5 『Ollie King』Original Soundtrack

アミューズメントヴィジョン様より『Ollie King』Original Soundtrackを3名様にプレゼント！

アルゼ様ご提供
アルゼ様より『新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ！』販促用ポスター、『バトルマリン アーケード』販促用ポスターをそれぞれ3名様にプレゼント！


6 『新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ！』販促用ポスター


7 『バトルマリン アーケード』販促用ポスター

ポップンアーティスト様提供（亜熱帯マジSKA爆弾 feat.MAKI）
亜熱帯マジSKA爆弾 feat.MAKI様より小野隊長様プレゼントセット（ドラムスティック、トランペットキーホルダー）、ジミー様プレゼントセット（腕時計、ヨーヨー、サングラス）、DOKKY様プレゼントセット（扇子、マウスピース、消毒スプレー、トランペットの置物、トランペットのタイピン）、MAKI様プレゼントセット（ゴーヤ扇子、ポップンライブで身に付けていた指輪、西部警察大門キーホルダー）をそれぞれ1名様にプレゼント！

※すべてアーティスト本人からの提供になります。また、ジミーセットのサングラスの画像は掲載しておりません。


1 小野隊長様プレゼントセット


2 ジミー様プレゼントセット


3 DOKKY様プレゼントセット


4 MAKI様プレゼントセット

サミー様ご提供
サミー様よりキャンペーン限定ロジャーぬいぐるみ、特製レアAWカード3種を[illegible]、キャンペーン限定『ギルティギア 贖』販促用ポスター、『ザ・ランブルフィッシュ』販促用ポスターをそれぞれ5名様にプレゼント！


20 キャンペーン限定ロジャーぬいぐるみ
※画像はイメージです。

21 特製レアAWカード


23 ザ・ランブルフィッシュ販促用ポスター


22 キャンペーン限定『ギルティギア 贖』ポスター
※画像はポスターのラフです。実際のものとは異なりますのでご了承ください。

コナミ様ご提供
コナミ様より『beatmania II DX 10th style』販促用ポスターを3名様にプレゼント！

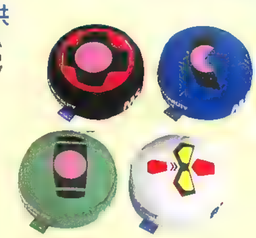

15 『beatmania II DX 10th style』販促用ポスター

コナミ／コナミメディアエンタテインメント様ご提供
14 pop'n music サイン入りグッズ

コナミ／コナミメディアエンタテインメント様よりpop'n musicサイン入りグッズを[illegible]名様にプレゼント！

バンプレスト様ご提供
バンプレスト様より機動戦士ガンダム スーパーDXクッション、Nintendo携帯ストラップをそれぞれ3名様にプレゼント！


13 Nintendo携帯ストラップ


12 機動戦士ガンダム スーパーDXクッション

キッズステーション様ご提供
キッズステーション様よりXbox版『式神の城II』ソフトを3名様にプレゼント！


19 Xbox版『式神の城II』ソフト

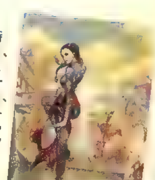
こなみるく様ご提供
こなみるく様より『グラディウス』キーホルダービックバイパー、『QUIZ MAGIC ACADEMY』キーホルダー アメリア、『beatmania II DX』貯金箱をそれぞれ2名様にプレゼントします！


18 『beatmania II DX』貯金箱


16 『グラディウス』キーホルダービックバイパー

17 『QUIZ MAGIC ACADEMY』キーホルダー アメリア

編集部提供
編集部よりアルカディア特製図書カードを[illegible]、ゲームボーイアドバンスSPを[illegible]、ニンテンドーゲームキューブを[illegible]、B2判『Virtua Fighter4 Final Tuned』折り目無しポスターを10名様にプレゼントします！


30 B2判『Virtua Fighter4 Final Tuned』折り目無しポスター


28 ニンテンドーゲームキューブ

29 ゲームボーイアドバンスSP


27 アルカディア特製図書カード

ヒットメーカー様ご提供
ヒットメーカー様より『アヴァロンの鍵』特製しおりを10名様にプレゼント！


26 『アヴァロンの鍵』特製しおり

ソニックチーム様ご提供
ソニックチーム様より『ぷよぷよフィーバー』オリジナルTシャツを3名様にプレゼント！


25 『ぷよぷよフィーバー』オリジナルTシャツ

ナムコ様ご提供
ナムコ様よりナンジャタウンチケットを5組10名様にプレゼント！


24 ナンジャタウンチケット

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

Ver.2.0の未公開カードを大放出!!



ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2004年春予定
■使用基板：NAOMI2

今月は、先月紹介できなかった残りの追加カードを一挙に公開するぞ。また、現在渋谷GIGOでプレイ可能な『Ver.2.0』のロケテバージョンのインプレッションも併せてお届けしよう。



ジュゼッペ・ファヴァッリ

『2001-2002』では白カードだったDFが黒カードになって復活。オフェンスやパワーなど能力値が4アップした。



ダヴィド・バイオッコ

ペルージャから移籍してきたミッドフィールダー。小兵ながら抜群のスタミナでチームをけん引する。



アイモ・ディアーナ

『2001-2002』ではパルマに所属していたいた右サイドバック。オフェンスなど能力の合計値が3上がった。



ジャンルカ・ファルシーニ

『2001-2002』では、降格したアタランタに所属。絶妙なタイミングでオーバーラップする左サイドバック。



ジュリアーノ・ジャンニケッダ

中盤の底でチームを支える影の功労者。『2001-2002』のカードと比べてディフェンス値がアップしている。



アントニオ・マラスコ

セリエBに降格したヴェネツィアから移籍。『2001-2002』と比べパワーやスタミナの数値がアップした。



サンドロ・コイス

経営破たんにより降格の憂き目にあったフィオレンティーナから移籍。的確なプレスで中盤を支配する。

本格稼動に向けて ロケテVer.インプレッション

[illegible]







ロケテバージョンはみ出し情報：ここでは上記した以外に感じられた、ロケテストバージョンの特徴を紹介しよう。まず、テクニックの数値の高いファンタジスタ系の選手は、ボールを奪われにくくなっているようだ。また、中央からサイドにスルーパスを出すなど、今まであまり見ることの無かった攻撃パターンが追加されているように感じた。



ジェリコ・
カラッチ

ファビオ・
ピニャローリ





ヴェディン・
ムシッチ

マッテオ・
セレーニ





マルコ・
ボッリエッロ

追加されたカードを考察する

[illegible]



エマヌエレ・
ベラルディ

ビリカ





セバスティアーノ・
シヴィーリア



ダヴォル・
ヴグリネッチ

マルコ・
ピサーノ





カルロス・
マリネッリ

エリック"キング"マエトナの
ビバ ラ チャンピオン フットボール
アルカディア出張所



アルカディアとWCCFを愛する諸君、ご機嫌いかがかな。日ごろWCCFの記事などでお世話になっているアルカディアの担当者から「Ver.2.0」に関する質問が届いているという話を聞いた。そこで今回は、特別にアルカディアの誌面をお借りして質問に答えていこう。ちなみに「いきなり出てきて何者だ、こいつ?」と思っている読者諸君も多いと思うが、そんなときはWCCFの公式ホームページ(アドレスは欄外を参照)をチェックしてもらいたい。まぁ。チェックしなくても特に問題はないが、私の偉そうな口調は、いわゆる「キャラ付け」なので、本気で怒らないように……。

●CPUチームが強いように感じますが、前Verより強くしていますか?

すべてにおいて調整中なので強さに関しては答えることはできないが、CPUチームが増えることは確実だ! 少々遅くなってしまったが、2004年1月11日に行われたジャパン チャンピオンシップ ザ 2nd WCCF カップ ウィナーズ カップで見事優勝に輝いた「ベガルタシンキチU5」に敬意を表し、この「Ver.2.0」でのCPUチームに登録した。「ベガルタシンキチU5」を優勝へと導いた立役者「クライフェルト」は、日本全国のWCCFプレイヤーの脅威となるであろう……。もちろん、第一回大会のチャンピオンチーム「クイーン・レオーネSS」も健在。既存のCPUチームは、オールタイムレジェンドなど追加カードを加えたすべてのカードから再構築しているので油断は禁物。心してかかれ! ということだ。

WCCFの公式ホームページのアドレスはhttp://www.wccf.jp/

WCCF事典 じつは「Ver.2.0」に関する、上記した以外の質問を、後日"キング"マエトナにぶつけてみた。締め切りの都合上、今回は掲載できなかったが、ヒットメーカーによるとWCCFの公式ホームページでその回答を掲載するそうだ。興味のある人はアクセスしてみよう。またWCCFに関する意見や要望も公式ホームページで受け付けているとのことだ。

WCCFトレーディングツアー!

第16回 大阪編

週刊ファミ通&月刊アルカディア両編集部のWCCF好きな面々が、全国各地のWCCF設置店舗でカードをトレードしていくというこの企画。今回は大阪での模様をお届け!

次回開催場所告知!

開催場所	セガワールド扶桑
開催日時	5月16日(日) PM2:00スタート
内　　容	オークション形式のトレーディング会
参 加 費	無料
参加資格	WCCF選手カードをお持ちの方



友達や家族といっしょに気軽に参加してね!

セガワールド扶桑
住所:愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7番地
TEL:0587-93-6806
営業時間:10:00~24:00

大阪の地で、三度目となる開催!



もちろん今回も、ロケテスト版レアカードを大放出。写真の彼は、LEジダン×3+LEアンリを提示して周囲の度肝を抜いた!

今年2月に行なわれたAOUエキスポ会場での開催以来となった、今回のトレードイベント。会場となった大阪ドーム横にあるセガアリーナ pa-douには、180人を超えるWCCFプレイヤーが集まった。

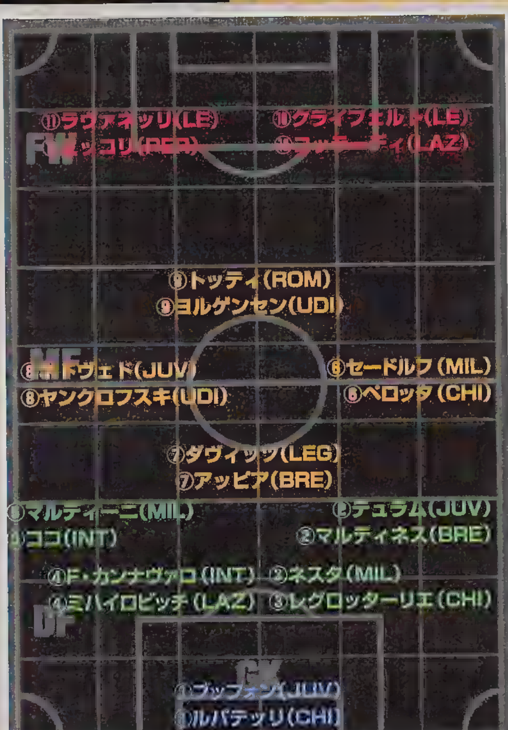
イベントの内容は、恒例のオークション形式トレードと、中に5枚のカードが入った封筒をいくつか用意し、クイズにいち早く答えた人が、答えとなった選手のカードと引き換えに一つだけ封筒を持っていけるという「カルチョQ」の2本立て。封筒の中には、例によって「高級LEGEND5枚」のような激アツなものから、「ISグァルディオラ×5」のようなちょっとガックリ(?)なものまで入っていたのだが、通常ではあり得ない"激甘レート"でトレードが成立するため、会場は非常に盛り上がった。

今回の目玉となったのは、オークション形式のトレードで出品された、ファミ通編集部のカミカゼ長田がイタリアでゲットしてきたネドヴェドのサイン入り選手カード(証拠写真付き)。現在最も旬な選手だけあって、カードがメインモニターに映し出されると会場にはどよめきが起こり、我こそはとトレードに参加していたぞ。



今回も大勢の人が集まってくれて感謝感激! 次回からは新たなトレード方法が!?

最終回 「4-3-1-2」投票結果発表!



5カ月にわたって募集してきた「ベストイレブンを決めよう!!」も、今回の集計をもって最終回。その最後を飾るのは、非常になじみ深いフォーメーション「4-3-1-2」だ。

GKのレギュラーではルパテッリが初選出されている。4バックはほぼおなじみのメンバーだが、右サイドバックにはマルティネスが選出された。もともと守備能力が高い選手だけに、異論はあるまい。ちなみに過去2回の4バックでは、右サイドバックにヴィヴァスが選ばれていた。

今回の注目ポジションは四人のMF、中でも両サイドハーフにどんな選手を起用するか、という点だった。右サイドには中央でも仕事のできる守備的MFタイプ、左サイドには攻撃的なウイングタイプが選ばれた。

そしてこのフォーメーションでの攻撃のキーマンとなるであろうトレクァルティスタ(トップ下)には、トッティとヨルゲンセン。ジダンやアッピアを押さえての選出となった。今季ローマをけん引しているトッティの好調ぶりは、WCCFの選手起用にも影響しているようだ。

毎回激戦が繰り広げられる2トップには、全国大会以降再評価されているクライフェルトと、アズーリでの期待が高まるコッラーディが初選出を果たしている。

プレイヤー参加型企画!!

il 11 giocatore migliori

WCCF SERIE A 2002-2003 ベストイレブンを決めよう!!

【フル部門】		【レギュラー部門】	
GK		GK	
ブッフォン	5	チダ	4
DF		DF	
テュラム	5	レグロッターリエ	5
ネスタ	5	ミハイロヴィッチ	5
F・カンナヴァロ	4	ヴィヴァス	4
マルディーニ	3	ココ	3
MF		MF	
ダヴィッツ	5	ペロッタ	5
セードルフ	5	ダボ	4
ネドヴェド	4	ヤンクロフスキ	4
ジダン	2	ヨルゲンセン	3
FW		FW	
アンリ	3	Fa・ミッコリ	5
トッティ	2	ヤンカー	2

WCCF事典 全5回の集計で意外に感じられたのが「シェフチェンコの票が伸びなかった」ことと「テュラムが予想以上に強かった」こと。シェバは「2001-2002」での抜きん出た強さに比べるとややパワーダウンしている印象が強かったのかもしれない。どうしてもメンバーが固定されてしまうレギュラーカードに関しては、「Ver.2.0」でバリエーションが増えることを期待したい。

新たな頂点の出現！ 制覇するのはだれだ!?

初心者、上級者を問わず、楽しめる新要素が数多く盛り込まれた『麻雀格闘倶楽部3』。今回は上級者たちの新たな目標となる二大頂点を紹介するとともに、実践初心者救済企画の第二回をお届けするぞ！

麻雀格闘倶楽部3
■メーカー：オンライン対戦麻雀
■ジャンル：麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年3月発売(稼働中)
■使用基板：—

Text：カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部3
MAH-JONG FIGHT CLUB 3 ™

日本プロ麻雀連盟公認

究極の激戦区、出現!!
リーグ戦に「SAグループ」新設

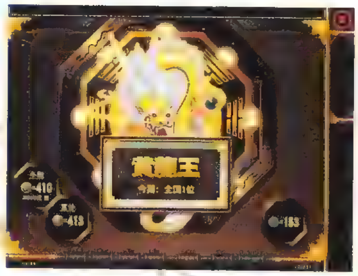
所属リーグの階級が自分の実力で決まる、腕試しに最適な本作のリーグ戦モード。その最上階級「A I リーグ」内に存在し、すべてのプレイヤーが目指すことになるであろう究極のグループが「SuperAグループ」(SAグループ)と呼ばれる究極のグループだ！

ここに集った最強雀士との戦いはまさに至高！　頂点たる称号「鳳凰位」への道は険しいぞ。

●鳳凰位獲得の特典として、オーブを10個授与。またSAグループに連続在籍すると、オーブを1個授与。
●A II リーグに降格すると、SAグループから即除外される。



黄龍戦、さらなる高みへ
黄龍ランキングは二つの舞台へ！



最強の称号である黄龍を持つ者が、オンラインのゲームモードで集めたオーブの数で競いあう「黄龍ランキング」。本作からはこのランキングに、四季ごとの集計と累計での集計という、二種類のものが用意された。

与えられる新たな称号を巡っての、黄龍戦の激化は必至か!?

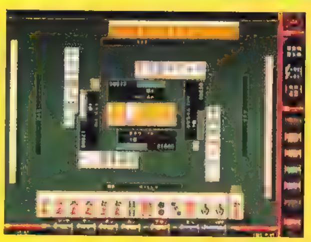


麻雀素人覚醒企画 黄龍への道

麻雀ド素人ライターちくわがついに急成長!? プロ雀士のお力添えで、何かが起こる注目の企画第二回!!

第二回 その牌、危険牌につき

CPU ロン！
ちくわ むきょーッ!?
編集あっくん ちくわ君の実力を計るために、前回から引き続き何度か一人打ちモードでプレイさせているワケですが……。
亜樹プロ よ～く分かりました……。
瑠美プロ ですねぇ……。
ちくわ な、なんですかこの全体的に諦めムードな雰囲気はッ!?
編集あっくん 一応聞くけど、安全な牌……つまり、現物とかスジとかって言葉は知ってる?
ちくわ なんスかそれ? おでんの具かなんかですか? っと、これは今要らないしツモ切りっと……。
瑠美プロ あぁ～！ そこは中!! 中！ ちゅんッ！
亜樹プロ 中ですよ中!!
お二人 チュン～っ!!
ちくわ あわわ!? いやでも中はせっかく二枚そろってますし。(ツモ切り)
CPU ロン！
ちくわ ぐはァ跳満!?
亜樹プロ 高いですねぇ。
瑠美プロ すごいねぇ～。
編集あっくん ……基本から見直しましょう(汗)。



この状況で、なぜか萬子を切ってしまうちくわ。リーチしている相手への警戒心が皆無……。



今回も二階堂姉妹のご両人に、実戦も交えてご指導いただきました。さて、その成果は……!?

平和のみ 麻雀道場

リーグ戦の補足：通常、リーグ戦では一週間ごとにA I～C IIIの各リーグへの所属入れ替えが行なわれるが、SAグループへの所属は一ヶ月間、A IIリーグへの転落がない限りは変更され



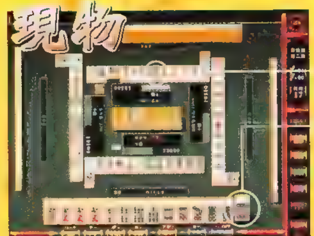
二階堂 瑠美プロ（写真右）
1980年9月27日生まれ、神奈川県出身。座右の銘は「天衣無縫」と無邪気ながら、その実力も超一流の人気プロ雀士。

二階堂 亜樹プロ
1981年11月15日生まれ、神奈川県出身で「卓上の舞姫」と称されるプロ雀士、その華麗な打ち方がファンを魅了する。

安全な牌の基本的な目安

ちくわ　つーか、さっき言ってた現物とかスジとかって何のことなんですか？
瑠美プロ　現物は別名安全牌、つまり絶対ロンされない牌のことですよ〜。
ちくわ　ヌな!? そんな牌があったとは！ どれです、どの牌が安全牌なんですかッ!?
亜樹プロ　いや、状況によって現物は変わりますから……。
編集あっくん　とりあえず次の対局までに、頭にたたき込んでおくよーに！
ちくわ　ほ〜。こんなルールがあったとは……。
瑠美プロ　フリテンを知らなかったんですね……(汗)。

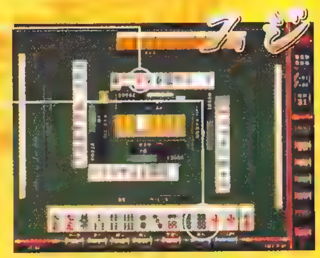
これだけは知っておきたい「安全な牌」二種類





麻雀では、自分が捨てた牌では上がれないため(フリテン)、相手の捨て牌と同じ牌は絶対に安全な牌となり、これらは「現物」と呼ばれます。



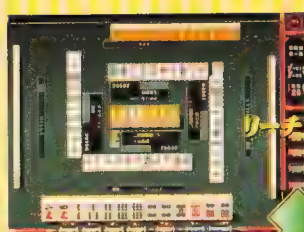


右例のように五筒を捨てた相手は、これと順子になる三筒と四筒、六筒と七筒は持っていない可能性が高い。そこで、二筒や八筒は安全と考えるのが「スジ」の基本です。

二階堂 亜樹プロのお手本!!



「よく分からんっス!!」とごねるちくわのために、プロお二人が実際に対局して、お手本を示してくださいました！ 今回は亜樹プロから、牌の切り方の基本を学びます。



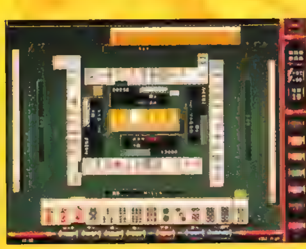
テンパイをそろえたところでリーチをかけられる……初心者がもっとも焦ってしまうシーンです。



テンパイを崩さず、現物である二萬や比較的安全な字牌を切って場をしのぎます。危険と感じたら、テンパイを崩す決断も必要ですよ！

定石だけではまだまだ甘い！

ちくわ　おお、何やら急にロンされなくなった!?
編集あっくん　やっとこさ基礎が完成しましたねぇ。
ちくわ　え？ 現物やスジを順守して、あとは字牌とか捨ててれば無敵っぽいんですけど……まだ基礎段階なんスか？
亜樹プロ　そういった定石を逆に利用して、ひっかけを仕掛けるのもまた定石ですからね〜。
瑠美プロ　そうそう。例えば捨て牌に字牌が全然無い人は、字牌での上がりを待ってる可能性があるし……。
亜樹プロ　さっきのスジの例えの場面だって、相手が七筒と九筒をそろえて八筒を待っている可能性はゼロじゃないですし。
ちくわ　ぬぅ、基礎レベルから早くも複雑な心理戦!?
編集あっくん　まだまだ道は遠そうだねぇ……。



こんな状況でもうまく逃げ切れる、冷静な判断力をちくわが身につけるのはいつの日やら？

平和のみ麻雀後記　スジの補足：例えば相手が「六萬」を捨てていた場合、「四萬・五萬」「七萬・八萬」のどちらも持っていない可能性が高いですね。となるとスジは、「三萬」と「九萬」。このように数字を三つ……

ボスキャラで並み居る強豪をねじ伏せろ!!

サムライスピリッツ零 SPECIAL

ついに稼動開始となった『サムライスピリッツ零SPECIAL』。今月は新キャラ対戦攻略と、旧キャラの変更点をリストアップしていこう。

サムライスピリッツ零SPECIAL
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中（4月23日発売）
■使用基板：MVS

Text：ラオウ（ボスキャラ攻略）、ハメコ。

インプレッション

「究極の対戦バランス」を求めて調整された今作。強過ぎた技の数々は影を潜めており、サムライ好きなら末永く遊ぶことができそうだ。

「闘劇2004」は旧作『サムライスピリッツゼロ』を使用します。

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、P80からの変更点詳細では、ゲーム中の時間の単位「フレーム」を「F」の記号で省略しています。

天草四郎時貞



シリーズを通してプレイした人なら、違和感無く動かせるハズ。微妙な変更点がまた楽しめるポイントだ。

COMMAND LIST

逢魔刻（前）	↓↘→＋C ★
逢魔刻（後）	↓↙←＋C ★
死霊刃	↓↘→＋AorBorAB
汝、暗転入滅せよ	→↓↘＋斬り後、斬り
天照封凰拏	↓↙←＋AorBorAB
戒烈掌	→↓↘＋C ★
凶冥十殺陣	怒り時↓↘→＋CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

天草の特徴は、他キャラを圧倒するほどの通常技のリーチ。これを最大限に活かし、中間距離〜遠距離戦を中心に試合を運んでいくのが基本戦術となる。

中間距離では立ち中斬りが強い。リーチが長い中段攻撃で、若干のジャンプ防止効果もある。下段判定のしゃがみ弱斬り、しゃがみ強斬りと併用してけん制しよう。ほかに必殺技の天照封凰拏（弱と中）もしゃがみガード不能。距離が遠ければ反撃を受けにくく、ヒット時は大追い打ちで追撃できる。

端と端くらいの遠距離では、強死霊刃が有効。ダウンを奪える上に多段ヒットするので、途中からくらってくれることもある。

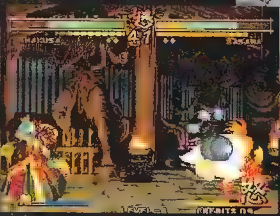
地上戦で優位に立ったら、対空処理。ここで使う技はジャンプ中斬り。自分の斜め上方に攻撃判定が伸びるので、主に後方ジャンプから出すのがメインになる。

ただし、天草はジャンプの全体モーションが大きいことを頭に入れておこう。画面端に追い詰められた状態で前述の対空ジャンプ強斬りを使うと、相手が先に着地してしまい、反撃を受けることもある。この場合は、コマンド完成と同時に無敵になる逢魔刻（前）を使って脱出を試みよう。

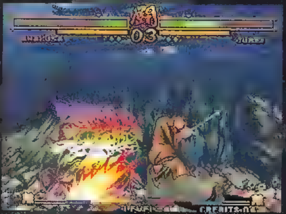
相手の技のスキには、踏み込み弱斬りからの戒烈掌や、リーチの長いしゃがみ強斬りを決めていくといいだろう。



立ち中斬りはしゃがみガード不能。決定打になるほどの威力は無いが、地味に強い。



多段ヒットする強死霊刃は、遠距離で出す分には割と安全。ケズリダメージもなかなかだ。



移動技の逢魔刻は天草最大の武器？　対空のほか、緊急回避的にも使える優秀な必殺技だ。

羅将神ミヅキ



プレイヤーキャラとして初参戦となるミヅキ。中間距離で、必殺技を駆使して闘うことが基本となる。

COMMAND LIST

呪歌爪弾	↓↘→＋AorBorAB ★
邪心共鳴	↓↙←＋C ★
覇気陰滅陣	↓↙←＋AorBorAB
神魔滅殺陣	→↓↘＋C
魔界転生	←↓↙＋AorBorAB
我神共鳴魂	→↓↘＋AorBorAB
天地魔境陣	怒り時↓↘→＋CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

ラウンド開始時くらいの間合いでは、主に立ち、しゃがみの弱斬りを使ってけん制する。中斬りの方がリーチは長いが、スキ大きめなので、やはり弱斬りをメインにすべき。スキを見て下段攻撃のしゃがみ強斬りを狙っていけば、地上戦は十分だ。

対空には、ジャンプ中斬りを使っていく。反応が命となることを肝に銘じておこう。

けん制を覚えたら、次は各種必殺技でガードを崩していこう。中でもガード不能の邪心共鳴は使いやすい。スキこそ大きいものの相手の位置を追尾して技が出てくれるので、使い勝手はいい。また、ミヅキは前転の性能に優れるので、前転からコマンド投げの神魔滅殺陣を狙っていくと効果的。

それ以外に奇襲として、移動技の魔界転生を使っていくのも有効。出現時のスキは小さめなので、そこから神魔滅殺陣を狙ったり、様子を見たりすると面白い。

連続技は、キャンセルのかかる立ち中斬りから覇気陰滅陣につないでいこう。その後はダッシュからの大追い打ちが間に合い、総ダメージは体力約半分程度となるぞ。覇気陰滅陣は、ダッシュ中斬りからも決められる。

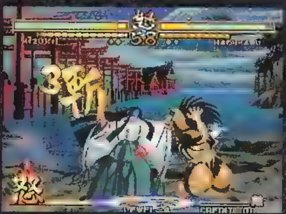
また、覇気陰滅陣はガードされると反撃確定なのだが、下段判定であることを活かし、一発狙いで突然出すのも悪くない。



けん制の要は立ち弱斬り。ここから各種必殺技技を出して、ダメージを奪いにいこう。



対空はジャンプ中斬り。必殺技を活かすためにも、相手に跳びにくいイメージを植え付けたい。



中斬り→覇気陰滅陣は、大追い打ちを含め体力約半分を奪う！　大きなスキには迷わずたたき込め!!

雑記 零之巻

天草補足：逢魔刻（後）を画面端を背負った状態で出すと、一瞬で動作が終わる。近距離中斬りをキャンセルして出すと面白いぞ。
ミヅキ補足：威力が高い覇気陰滅陣。各種斬り技がガードされた後に命がけで出してみよう。固まる相手には、ガード不能の邪心共鳴を出してみても面白い。



壬無月 斬紅郎

パワーあふれる攻撃と、体格を活かしたリーチは驚異的。細かいことを気にせず遊びたい人にオススメだ。

COMMAND LIST

無限流　疾風斬	↓↘→+AorBorAB
無限流　天崩斬	→↓↘+AorBorAB
無限流　無法拳	↓↘→+C ★
無限流　不動	↓↙←+C
無限流　無限砲	怒り時↓↘→+CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

斬紅郎は、見た目通りにリーチに優れた技を持つ半面、小回りが利かないといった特徴がある。密着するような近距離戦は得意ではないので、中～遠距離でスキをうかがいつつ、チャンスを待つのが基本スタイルだ。

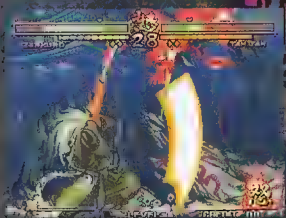
中間距離では、相手の接近を阻むことが最大の目的。ヒザを突き出す立ちC、ダウンを奪う↘+Cは、判定が強いので頼りになる。ときおり遠距離立ち強斬りを出せば、さらにプレッシャーをかけられるだろう。

相手の攻撃を押さえ込んだら自分から攻めてもいい。その場合は、ジャンプ強斬りで跳び込んでいこう。攻撃判定が下方向に大きいので、早出ししても問題無い。着地のスキは天崩斬でキャンセルするのがオススメだ。

ややバクチ的な使い方になってしまうが、天崩斬は投げ系の行動に打ち勝ちやすいという特徴がある。攻撃の発生も早めで、技の当たりが強いのもポイント。伏せや暴れなどの、投げ以外の行動にも対応できるぞ。

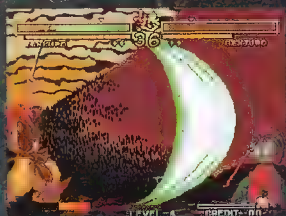
ほかにも、斬紅郎は遠距離で使える技を多く持っている。遠距離では飛び道具の疾風斬、拳を突き出す無法拳が主力になる。疾風斬をジャンプでよけた相手に、無法拳を当てることもできる。無法拳は先端を当てれば反撃を受けにくいので、多用してもOKだ。





ヒザを突き出す立ちCは、攻撃判定の持続が長く当てやすい。リーチもまずまずなので頼れるぞ。

しゃがみ強斬りは早出しで対空になる。ダメージが大きいので、反応して出せるようになろう。



武器飛ばし技の無限砲はケズリダメージ大。相手の残り体力がこのくらいなら、仕留められるぞ。



兇國日輪守 我旺

突進技の忌神楽が強力な我旺。常に特攻していくプレッシャーをかければ、試合を有利に運べるだろう。

COMMAND LIST

燻雅（いぶしみやび）	↓↙←+C ★
忌神楽（いみかぐら）	↓↘→+AorBorAB
兜独楽（かぶとごま）	→↓↘+AorBorAB
朧囃子（おぼろばやし）	→+斬り連打
鉄砕（くろがねくだき）	→↓↘+C ★
奈落吼（ならくぼえ）	怒り時↓↘→+CD

※コマンド後に「★」のあるものは、武器無し時にも出せる

ラウンド開始時くらいの間合いで活躍するのが、立ち弱斬り、立ち中斬り。リーチが長く、けん制技として使っていける。空振り時のスキが若干気になるので、空振りしないように出していこう。ガードされた場合は、たまに弱忌神楽などを出してフォローするといいアクセントになるだろう。

ほかに、しゃがみ強斬りは威力が大きく下段判定。一発狙いで出してみよう。ガード時のスキは大きいが、強忌神楽を出すなどして、うまくごまかしていこう。

遠距離戦では、先端を当てるように弱忌神楽を出すと強い。反撃を受けにくく、突進中の姿勢が低いためけん制技をかわしやすい。間合いさえ見切れれば、多めに出していって構わない。空中を進む飛び道具に対しては、燻雅で跳ね返せることを忘れずに。

自発的にダメージを奪いたいときは、近距離戦に持ち込もう。接近手段はジャンプ強斬りがオススメだ。高めで当てて、発生の早い鉄砕でフォローするという戦術が強力。ガードされたときのスキこそ大きいものの、割り込み、防御崩しに勝ちやすい。近距離中斬りから出すといった使い方もある。ヒット時は連続技になり、ガード時は反撃をつぶしてくれる。

対空処理には弱兜独楽……といいたいが発生が微妙に遅め。ジャンプ強斬りと使い分けよう。





一発狙いのしゃがみ強斬り。ガードされたら終幕……と思わせて

素早く身を退いてから突っ込む強忌神楽でフォロー。

弱忌神楽の先端当ては、ローリスク。間合いを見極め、先端を当てるように使っていこう。



ハメコ。とラオウのハメコラム。

ラ：無の境地関連がかなり変わったね。境地より怒り爆発？

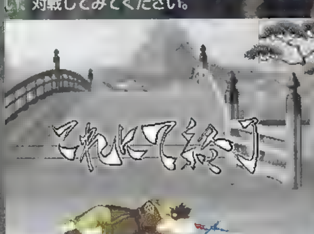
ハメ：状況を見てだね。無の境地中に崩されることが少ないし、不意打ちもダウン誘発技になったから、無の境地をされてから怒り爆発する必要性ってのは薄くなった。

ラ：今回、無の境地を使うのであれば反撃としてがベスト？

ハメ：だね。威力が上がった一閃にさっさとつなぐのが賢い判断かな。無のゲージは開始時の量でも十分に足りるね。瞑想を控えて怒り時の攻撃力アップに期待しつつ、絶命奥義をくらう可能性を下げておくのがよいのではないかな。

ラ：先生、お疲れ様でした！

いやーお疲れ様でした。我旺さんもぐったり気味です。皆さんもぐったりするくらい対戦してみてください。



雑記 零之巻

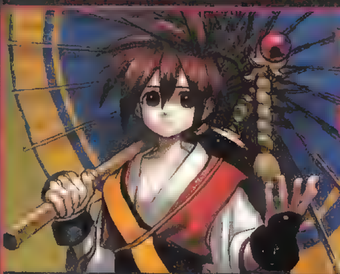
斬紅郎補足：前号で無限流 疾風斬はヒット時に追撃が入る、とありましたが、発売バージョンではヒット時のやられモーションが短縮され、不可能です。この場を借りておわびします。
我旺補足：モーションの出始めが退き込みと同じ強忌神楽。スキが大きめだが、事前に退き込みからスキの小さい弱忌神楽を見せておけば、反撃を受けにくくなるかも!?

「ますらお」たちの進化を知り、新たな侍魂を感じよ!

キャラクター別最新情報

Text：ハメコ。

今月は、前作から存在するキャラクターの、現段階で判明している変更点と、それに付随した新たな技の使い方、新しい戦法を解説していこう。なお、掲載しているリスト以外にも、フレーム単位の微細な調整がいくつか存在するようだ。



変更点解説

緋雨 閑丸

背面に[illegible]つつ常に溜め続けられるようになった、真・雨流れ狂落斬を使いこなせ!

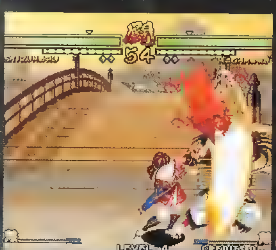
変更点の中でも特にうれしいのが、真・雨流れ狂落斬が全ボタン受付対象となり、ボタンを変えてタメの継続が可能になったこと。

例えば、Dでタメておいたが、投げが使いたくなったのでDを押し続けながらAを押してからDのみ離し、タメをAで継続する、ということができるようになったワケだ。しかし逆に、戦闘中少しでもボタンを押し続けてしまうと真・雨流れ狂落斬が暴発してしまう。このことに注意しよう。

近距離立ち強斬りは、威力が若干下がった代わりに技後のスキが減少、中梅雨円殺陣につなげられる。



この技の変更により、さらにテクニカルなキャラへと生まれ変わったぞ。



近距離立ち強斬りはスキが減少。技後に中梅雨円殺陣などがつながる。



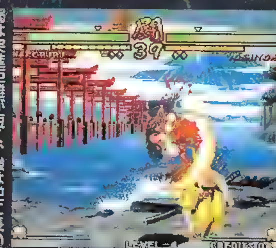
変更点解説

ナコルル

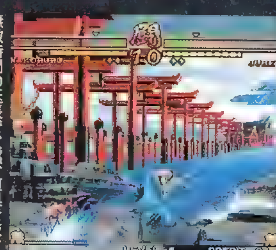
[illegible]クの追加が[illegible]ムツベの性[illegible]。

鷹捕まりから新たに出せるようになったヤトロポックは、回転しつつ山なりの軌道で突進する技。多段攻撃となっていて、そのすべてが中段判定。さらに着地後のスキも小さい点が強み。ガード硬直が短いという本作の性質上、判定の消滅タイミングが判り難いこともあり、着地後に強引に攻めるもよし。ただ、自分の後方への判定は小さく、めくりに使うのは至難の業だ。

アンヌムツベは緊急停止ができなくなり、技の強弱による性能差が一段と大きくなった。特に、強は無敵時間が伸び、飛び道具を抜けやすくなったぞ。



弱は突進距離が短く、強は逆に長い。ケズリダメージも多めなので強力!



無敵時間の延長で、飛び道具を抜けやすい。水月刀もこの通りだ。

【[illegible]】
・踏み込み強斬りの性能が変更され[illegible]
・ジャンプ強斬りの発生が若干遅くなった。
・踏み込み中斬りが前にすべるようになり、キャンセ[illegible]か[illegible]なった。
・天[illegible]封神斬の一番最後だけが当た[illegible]台の[illegible]低く[illegible]
・しゃがみ強斬りのキャンセルタイ[illegible]後ろ[illegible]ずれた。

【ナコルル】
・[illegible]につかまっていられる時間が短く[illegible]
・アンヌムツベ緊急停止が削除された。
・アンヌムツベの性能が変更された。
弱：無敵時間無し。
中：発生時に無敵時間あり。
強：発生時に長い無敵時間あり。投げ技もくらわない。
・ママハハにつかまってから行動可能になるまでの時間が[illegible]びた。
・[illegible]つかまり攻撃の速度が早くなった。
・エレルシカムイリムセが中段攻撃に変更された。
・近距離立ち強斬りが、2段目で前進するようになった。
・中カムイリムセの硬直が短くなった。
・ジャンプCの攻撃持続時間が長くなった。
・ママハハからの着地の硬直が大きくなった。

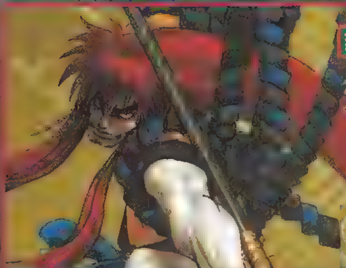
【リムルル】
・遠距離立ち強斬りが、ナコルルと同じ動作に変更された。
・カムイシトウキの硬直時間が長くなった。
・コンルシアルの弾発生までの時間が若干延びた。
・ルプシクアレトイトイの移動速度が、若干遅くなった。
・コンルノンノの硬直が若干長くなった。
・踏み込みCをキャンセルできるタイミングが早くなった。

【[illegible]】
・怒り継続時間が10秒から20秒に増加した。
・忍法影分身が削除された。
・◆+Cの性能が変更された。キャンセルポイントが削除された。[illegible]が遅くなり、硬直時間が延びた。
・しゃがみ強斬りの発生が遅くなったが、キャンセルがかかるようになった。
・モズ落としの性能が変更されている。弱は発生が早く硬直が[illegible]。[illegible]は発生が遅く硬直が短い。
・[illegible]もず落としのつかみ間合いが若干短くなった。
・[illegible]舞の地上出現後、早く動けるようになった。
・[illegible]舞の空中出現時に、低い位置に現れるようになった。

【ガル[illegible]ド】
・シャドーコピーが削除された。
・ダブルメガストライクヘッズの威力が上昇した。
・ラッシュドッグがダウン技に変更された。
・[illegible]み強斬りの発生が早くなった。

【[illegible]】
・回転曲舞(中)の[illegible]少し(強)の着地硬直が大幅に[illegible]加された。
・しゃがみ強[illegible]攻撃を受けるようになった。
・◆+Cがキャン[illegible]なった。
・回転曲舞の攻[illegible]方向に大きくなった。
・[illegible]中斬[illegible]し早くなった。
・[illegible]硬直[illegible]追加された。

【[illegible]】
・[illegible]の性能が[illegible]

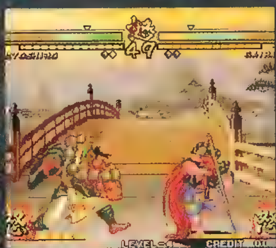


変更点解説

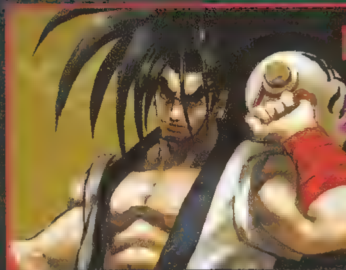
千両 狂死郎

[illegible]化が目立つ狂死郎。基本戦[illegible]自体は変わらないが、弱[illegible]

中回天曲舞は横への移動距離が減少。強回天曲舞は相変わらず長い距離を移動するものの、着地後のスキが大きいため、機動力に乏しいキャラに対して使った際も反撃を受けてしまう。火炎曲舞も技後のスキが増加。特に、強はガード後反撃を受けてしまうほどだ。



強回天曲舞は着地後に目を回すため、数発にも踏み込みから反撃を受ける。

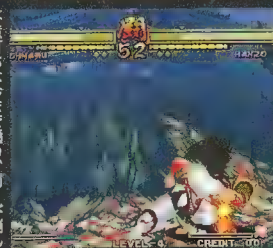


変更点解説

覇王丸

ジャンプ強斬りの弱体化は痛いが、[illegible]を変更する[illegible]。

しゃがみ強斬りのキャンセルポイントが遅くなり正面からもつながった斬鋼閃がつながらなくなった。弱烈震斬を決めるとほとんどのキャラの不意打ちがダウン技となった中、覇王丸は今までと変わらない。ヒット後は強弧月斬や天覇封神斬につなごう。



不意打ちは今まで通り、ガード崩しに使える。ヒット後の連続技も健在。



変更点解説

橘 右京

[illegible]きな[illegible]更点は、ボタンによ[illegible]

ボタンによりツバメ返しの性質が変化するようになった。中でも、強ツバメ返しは多段となり、威力も非常に高い。その代わり発生が遅いため、ジャンプ直後に出しても座高の高い相手にしか決まらず、着地後のスキも大きい。普段は中ツバメ返しを使おう。



威力が高い強ツバメ返し。[illegible]い相手にのみ使っていこう。



変更点解説

服部 半蔵

[illegible]技の●+C、弱モズ落と[illegible]なった。スキが減少[illegible]

足払いは発生が遅くなった上に硬直も増加。さらにはキャンセル不能となり、かなり使いにくくなった。弱モズ落としは失敗時のスキが増加し、ジャンプで避けられると反撃を受けることも。代わりに強モズ落としは失敗時のスキが減少、奇襲に使いやすくなった。



[illegible]炎[illegible]はスキが若干減少し、追いかけての攻めなどがやりやすく。

弱・[illegible]が短くなった。
中・弱より威力が高く、跳ね返りが短い。
強・最も威力が高いが、発生が遅く、着地後すき込む動作(硬直)が[illegible]加された。
立ちCがキャンセルできなくなった。

【[illegible]】
強斬りの威力が全体的に減少した。
桜華斬の出が遅くなった。
三連殺の猪の空振り時のスキが大きくなった。
三連殺、中角が牙からつながらないようになった。
百鬼殺の硬直が全体的に追加された。
[illegible]刃の硬直が延びた。
しゃがみCの速度が若干遅くなった。
百鬼殺の威力が減少した。

【[illegible]】
影[illegible]しの性能が変化した。
影[illegible]し「後転」が「影吸い→前方移動」に変更された。
影[illegible]し「跳び込み」が「踏み込み」に変更された。
踏み込み速度が若干遅くなった。踏み込みの無敵になるまでの時間[illegible]短くなった。
踏み込み中斬りが中段性能に変化。
強斬りの威力が全体的に増加している。
遠距離立ち強斬りの発生が早くなり、硬直時間も短くなった。
空刺し(強)が中段攻撃に変更された。
しゃがみCの速度が遅くなった。
[illegible]中に影[illegible]しが出せるようになった。

【[illegible]】
秋刀流[illegible]雨流れ[illegible]斬のコマンドが「しばらく[illegible]のボタンを押し続けて離す」に変更された。途中でボタンを変更してもタメ時間の[illegible]続が可能。
時雨のコマンドが●+Cに変更。
[illegible]雨刃を強で出しても、[illegible]雨にならなくなった。
[illegible]雨刃の発生、硬直時間が変更された。
●+Cの技性能が変化。攻撃判定持続が長くなった。
強梅雨閂殺刀の出かかりに無敵時間が付いた。
弱攻撃の弾かれ硬直が延びた。
しゃがみCの速度が遅くなった。
踏み込み弱斬りが別の技に変更された。
踏み込み中斬りにキャンセルがかかるようになった。
素手時の小追い打ちが武器あり時と同じに変更された。
秋刀流[illegible]雨流れ往生落斬の威力が減少した。
近距離立ち強斬りのモーションが、[illegible]してほかの技につ[illegible]なった。

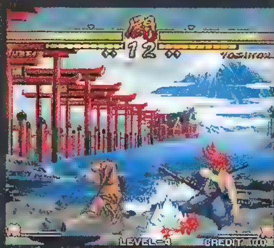
【[illegible]】
三日月[illegible]しにスキが[illegible]。
踏み込み速度が若干早くなった。
踏み込み中斬りが中段攻撃に変更された。
怒り時の円殺の威力が非常時と同じになった。
←+Cに[illegible]性能が付いた。
遠距離立ち強斬りの発生が早くなり、[illegible]
前方ジャンプ強斬りの攻撃判定時間が短くなり、[illegible]なった。

【[illegible]】
遠距離立ち強斬りの[illegible]が若干早くなった。
中と強の二ツ[illegible]刀の発生が早くなり、[illegible]
[illegible]刀のスキが[illegible]



変更点解説

柳生 十兵衛



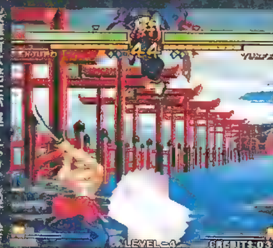
喝咄 水月刀は弱～強すべて発生が早くなった上、スキも大幅に減少。非常に使いやすい飛び道具となった。喝咄 水月刀で跳ばせ、ジャンプ中斬りで落とす、という戦法が十分通用する。ジャンプ中斬りによる対空が間に合わない場合、柳生心眼刀・天羅でカバーしよう。

スキの小ささが光る喝咄 水月刀。この技を活かした遠距離戦を徹底せよ。



変更点解説

牙神 幻十郎



三連殺（猿）を振り時の[illegible]が大きくなったため、三連殺（猪）によるけん制がやりにくくなった。

桜華斬は発生が遅くなり、ジャンプや前転などで対処されやすくなった。スキは相変わらず小さいので、出してしまえば今まで通り追いかけて攻めることが可能。

桜華斬は発生が遅くなり、飛び込まれやすくなってしまった。



変更点解説

羅刹丸



天覇断空烈斬は発生と同時に無敵が切れるが、依然発生は早く、地上の相手には今まで通り使える。ただし、攻撃判定の位置が低くなったため、対空には不向き。

不意打ちはほかのキャラと同様小さく跳ねてからジャンプ攻撃を出す形となり、ヒット時はダウンを奪う。

不意打ちはそれなりに前進する。中距離で下段を避けつつ使うのも有効。



変更点解説

首斬り破沙羅



影[illegible]しの性能が変化し、BC同時押しで「踏み込み」、BD同時押しで「影吸い」前方移動」となった。「踏み込み」で防御崩しを誘発させ、動いた相手を迎撃するという戦法の効果は高い。

また、踏み込み自体速度が早くなり、無敵となるまでの時間が短縮されている。

影[illegible]しによる「踏み込み」は相手が反応しやすく、幻惑効果が高い。

[illegible]

・[illegible]時の[illegible]時と[illegible]
・パワーグラデーション（弱）を[illegible]でまでたときの[illegible]
・[illegible]パワーグラデーションが多段[illegible]強[illegible]
なったが無敵時間が付いた。
・スプラッシュファーントの攻[illegible]
・[illegible]＋Cかスライディングに変更[illegible]
・踏み込み中斬りが中段攻撃になった。
・[illegible]斬りの攻撃判定が全体的に[illegible]

【ムラ[illegible]】
・しゃがみ[illegible]されて[illegible]
・ムーラムーラの速度が遅くなった。
・[illegible]ハ[illegible]ルの威力が減少した。
・踏み込み中斬りが中段攻撃に変更された。
・[illegible]時のムーラムーラの上3段目の[illegible]

【[illegible]】
・大[illegible]殺の[illegible]時間が少し[illegible]
・[illegible]、火炎撃の発生に完全無敵時[illegible]突進中は足元無[illegible]
・炎炎×2の炎返しの[illegible]炎炎×3では[illegible]打ちできる[illegible]
しに変更された。

【[illegible]】
・[illegible]波・[illegible]月[illegible]無敵時間が[illegible]の攻撃判[illegible]
強化された。
・踏み込み中斬りが中段[illegible]

【羅刹丸】
・天覇断空烈斬の攻撃判定が下に[illegible]対空性能が低くなった。
・不意打ちがジャンプ攻撃に変更され、ヒット効果がたたき付けになって[illegible]
・[illegible]破の足元が無敵になった。
・踏み込み中斬りが中段攻撃に変更された。
・近距離立ち＆しゃがみ強斬りが2段技（牙突と飛燕）に変更された。
・踏み込み強斬りの発生が遅くなった。

【リムルル】
・歩く速度、踏み込み速度が若干遅くなった。
・狼乗りしゃがみ斬りの速度が若干遅くなった。
・近距離立ち強斬りの2段目が前進するようになった。
・踏み込み中斬りが中段攻撃に変更された。
・ジャンプCの持続時間が長くなった。
・遠距離立ち中斬りのリーチが長く[illegible]

【[illegible]】
・[illegible]距離立ち中斬り、[illegible]しゃがみ中斬りの攻[illegible]発生速度が若干[illegible]
った。
・[illegible]連烈火・[illegible]で[illegible]んでくる相手のグラフィックが[illegible]
された。
・遠距離立ち強斬りが上方向に弱くなった。
・ジャンプ強斬りの速度が若干遅くなった。
・六道烈火・地獄道発生時に上半身無敵にな[illegible]

【[illegible]】
・[illegible]み速度がほんの少し遅くなった。
・下段[illegible]中にキャンセルができなくな[illegible]
・月[illegible]波の中と[illegible]
・天昇・水柱波[illegible]
・しゃがみCの[illegible]若干[illegible]た。
・スライディング[illegible]なった。
・円月（大）の持[illegible]された。

【[illegible]】
・[illegible]る逆[illegible]くなり、[illegible]に変更された。
た[illegible]くなった。
・[illegible]のヒット効果が「[illegible]」に変更された。
・[illegible]の発生が少[illegible]地硬直が若干追加された。

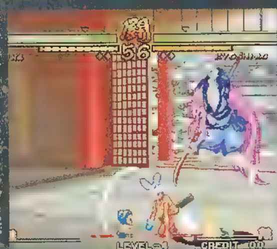
変更点解説

真鏡名 ミナ



矢を放つ[illegible]が[illegible]にあるので、前作よりも[illegible]立ち回る必要がある。

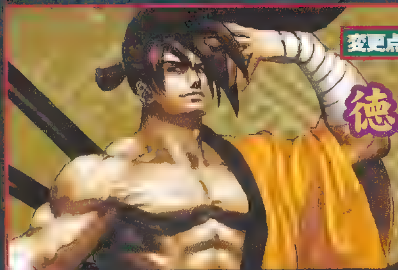
主力の遠距離しゃがみ中斬りは硬直が増加したが、ほんのわずかなので、今まで通りに使っていける。地弓心に関しても硬直が増加。特に強はかなりスキが大きくなったので、今までよりも慎重に使いたいところ。ただ、ヒット後の連続技は変わらず健在だ。



踏み込みCはスライディングとなり、かなり使いやすくなった。

変更点解説

徳川 慶寅



[illegible]なったようにも思[illegible]はまだまだ[illegible]っていけるぞ

ほとんどの通常技が弱体化しているが、特に気を付けたいのがジャンプ強斬り。判定が小さくなったので、前作のように早めに出しても当たらない。しゃがみ強斬りは2段目にキャンセルがかかるようになった。ヒット時は大追い打ちにつなぐといい。



中[illegible]子でのけん制はまだまだ強い。ヒット後は大追い打ちが決まるぞ。

変更点解説

妖怪 腐れ外道



前転の移動距離が伸びた上に、無敵も長くなった。また、肉持ち上げが前進するようになり、スキが減少。これらを使い分け、相手の技をかいくぐって外道の烙印押しを狙うのが強力だ。しゃがみ強斬りはスキが大きくなり、目押しで立ちCにつなげられなくなった。



非常に長い距離を移動する前転から外道の烙印押しを狙っていこう。

変更点解説

劉 雲飛



[illegible]逃げに前作程[illegible]今作では天機[illegible]めが重要だ。

ジャンプ強斬りは発生が若干遅くなっているため、対空に使う際は余裕を持って早めに出していきたい。しゃがみ強斬りは威力が減少。さらに、ダウン誘発技となったため、天猛金翅につなぐ連続技は不可能になった。ヒット後は小追い打ちを決めておこう。



ダウン技になったしゃがみ強斬りだが、それでも立ち強斬りより高威力。

- 朝顔の[illegible]が若干早くなった。
- 夕顔の空振り時の硬直時間が長くなった。
- [illegible]の発生時に完全無敵が付いて攻撃判定が横に伸びた。硬直時間が少し長くなった。
- 旋蝶華の発生が早くなり、威力が上昇。[illegible]不能になった。
- 立ちCの発生が若干遅くなった。
- 遠距離しゃがみAが下段判定に変更された。
- しゃがみ中斬りの初段が強斬り属性になった（やられ判定が大きくなり対空性能が弱体化）。
- しゃがみ強斬りにキャンセルがかかるようになった。
- しゃがみCの速度が遅くなった。
- ジャンプ強斬りのやられ判定が大きくなった。
- 近距離立ち中斬りの初段がキャンセルできなくなった。
- 近距離立ち強斬りの3段目のみキャンセルがかかるようになった。
- 踏み込み強斬りの性能が変更された。

[illegible]

- 天機七曜を連続で出せる回数が1回減り、3回までになった。
- 三角跳びが削除された。
- 天機七曜が上方向にあまり飛ばなくなった。
- 天威太保の硬直が少し延びた。
- 武器飛ばし技の発生が若干早くなった。
- しゃがみ強斬りの初段がふっ飛び判定に変更され、発生が若干遅くなった。
- 威力が若干減少。少し前に進むようになった。
- ジャンプ強斬りの発生が若干遅くなった。
- ●キCがキャンセルできなくなった。
- 踏み込み中斬りが下段攻撃に変更された。
- 踏み込み強斬りの硬直が少し延びた。
- 立ち強斬り（近遠両方）の2段目が前進するようになった。
- 踏み込みCが弱ダメージ属性に変更された。

[illegible]

- ウミチムンの怒りの出かかりに無敵時間が付き、中段攻撃になった。
- 地弓心の硬直時間が少し長くなった。
- 天弓心の着地硬直が若干延びた。
- 不意打ちがたたき付け属性に変更された。発生が早くなった。
- 矢を打った後の硬直時間が全体的に追加された。しゃがみ強斬りが[illegible]
- 硬直時間が大きく追加された。
- しゃがみCの速度が早くなった。
- 踏み込みCのグラフィックが変更され、発生が早くなった。
- 踏み込み強斬りが弾かれないようになった。
- 立ち強斬りと立ち中斬りの弾かれ硬直が少し延びた。
- 前ジャンプ強斬りの発生が早くなった。
- ジャンプCの攻撃持続が短くなった。
- ジャンプ攻撃後の[illegible]が短縮された。

[illegible]

- 踏み込み攻[illegible]
- [illegible]、立ちCの出かかりにキャンセル[illegible]
- から外道の烙印押しができる場面が増えた。
- 肉持ち上げが前進するようになり、スキが減った。
- ジャンプの前進距離が若干増加した。
- 前転の移動距離が大幅に増加し、無敵時間が増えた。
- [illegible]が、発生時に相手に向かって[illegible]
- しゃがみAの速度が遅くなった。
- ●キCの攻撃判定が弱くなった。
- 左払いの硬直がわずかに延びた。
- 踏み込みBが下段攻撃になった。
- 防御崩し[illegible]
- 防御崩し失敗時の[illegible]
- [illegible]

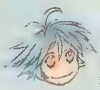
アヴァ鍵のなんちゃら

画：堤 利一郎
(http://tsutsumi.cha.to/)




ピヨズリ：ニセ関西弁を話す謎な小鳥。というか、鮫は止めなさい……マジで。


ひな子ちゃん：ちゃっかり者の一応ヒロイン。いきなり欠場してますが！


ケンジくん：SRをゲッツしたものの、新規カードがR止まりで複雑な心境。

ついに発売！乗り遅れるな!!

アヴァロンの鍵 THE KEY OF AVALON™ 新たなる召喚 SUMMON THE NEW MONSTERS

© Hitmaker / SEGA, 2003,2004　VER.1.20



ようやく全国で稼働が始まった『アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚（以下：召喚）』。今号はビギナー講座から、気になる新規カード情報、デッキ指南まで一挙に掲載！

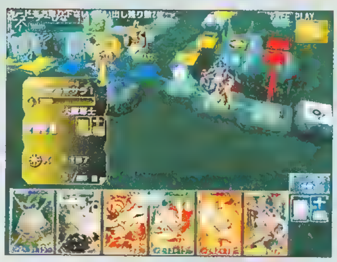
アヴァロンの鍵 新たなる召喚
- ■メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル：ボードゲーム
- ■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
- ■発売日：稼働中（4月21日発売）
- ■使用基盤：TRIFORCE

IMPRESSION

新規カードも追加されて、払い出しカードの中身に一喜一憂する

素早い判断力を身に着けよう！ ビギナー講座 ～Beginners Guide～ "スピード向上"編




対立相手のターン中は貴重な作戦タイム。この間に行動計画を立てよう。

タイムコストに御用心！

デッキから2枚を手札に加える【ディープシーカー】は、デッキタイプを選ばない超便利カード。しかし、使用するたび制限時間をコストとして消費する点に注意！

具体的に、1回で約10秒前後のタイムを消費。使用前に最低20秒無いと、いきなり行動終了になるぞ！


【ディープシーカー】

持ち時間を活かすには？

いざ自分のターンが始まったはいいが、気が付いたら手札を使い切る前にターンが終了……、といったことは、だれしも経験があることだろう。実際のところ、1ターンに与えられた制限時間は60秒しかない。このため、自分のターンが始まってから思考を開始していては、どうやっても間に合わないのは道理。あらかじめ対立相手のターン中に行動計画を立てておくことが、ありがちな制限時間切れを回避するための必須事項となる。

ここでは、プレイヤーが考えるべきことを、チェイサーの視点から流れとして解説。これを覚えて実践することが、ビギナー卒業の第一歩となっていくハズだ。

Case.2 鍵がマップ上に!?



ホルダーがゲームオーバーになると、そのマスに鍵が残る。ホルダーのほこら3回達成時も同じで、マップ切り替え後鍵が出現。一番最初に鍵へ到達＆行動終了すれば、次のホルダーになる。

Case.1 ホルダーが気絶!?



ホルダーがチェイサーの配置モンスターに敗北すると、吹き飛ばされて気絶状態に。この場合、最初にホルダーと同じマスに到着したチェイサーが行動終了した時点で、鍵所有権が手に入る。

Check1 チャンスを見逃すな！ 例外的な特殊ルール

突発的な状況で発生する鍵に関連した特殊なゲームルール。素早く自分の位置を確認して、鍵を手に入れていこう。

Avalon Dic.

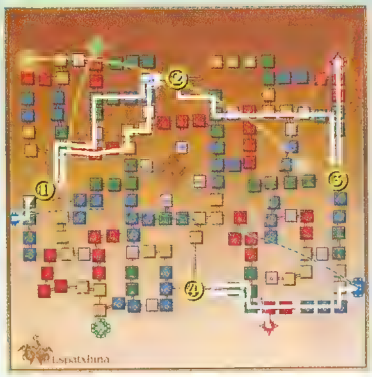
鍵まで遠い場合は？：ホルダー不在でマップ上に鍵が落ちていた場合は、チェイサーターン扱いだがターン終了時でもライフは減らない。このため、無理をして鍵を取りに行くよりは、先を見越して移動しておいた方がお得だ。ただし、ホルダーが吹き飛ばされて気絶していた場合は話が別。ターン終了時にしっかりライフが−2されるので、勘違いしないよう注意！

Check2 マップを覚えよう！

ほこら間の最短ルート

マップ別にほこら間の最短ルートを掲載！ ルートを考えていく際の時間短縮にもなるので、しっかりと覚えよう。

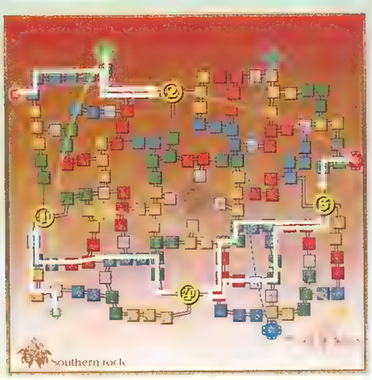
MAP① エスパトシナ

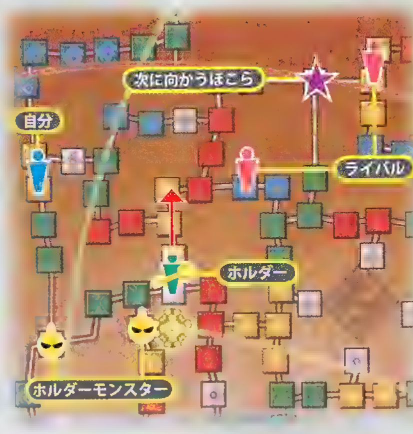


MAP② ノザリアード

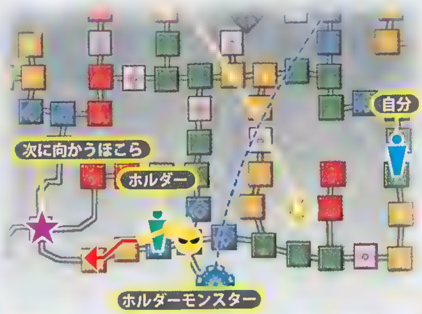


MAP③ サザンロック





例題1 次のほこら周辺にライバルチェイサーが二人居るため、よくても戦闘二番手が精一杯。こういった場合は手近なホルダーモンスターに戦闘を挑むか、二つ先のほこらに先回りするのが基本だ。





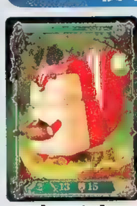
例題2 ホルダーが順調にほこらを目指し、周辺にライバルも居ないので目的地はホルダーに決定。戦闘用に【エンゼルピッチュ】を残したい場合、どんな順番でカードを使っていく（正解は欄外）？

戦闘支援モンスター・属性効果一覧

戦闘支援効果	黄	青	赤	緑
耐久値×2％即死＆攻撃値＋3	−	○	−	−
攻撃値×2％避け＆耐久値＋3	−	◎	−	◎
避け無効＆攻撃値＋6	○	−	△	−
即死無効＆耐久値＋6	○	−	○	△
先制（＆攻撃値＋3）	○	−	◎	△
攻撃値＋9	−	○	△	○
耐久値＋9	○	○	−	△

※表のマークは各属性カードにおける効果の有無と使用頻度を表す。
◎＝高い　○＝普通　△＝低い　−＝無し

侵略時はコレに要注意！



【ハコリス】

【フェレット】



戦闘を仕掛ける際に、最も注意すべきなのは黄と赤、緑属性の先制。攻撃値が高い場合は、これに加えて青と緑の避けも危険！

無属性の戦闘支援カードは判別ができないので、使用時に覚えていく。

STEP 1 目的地を設定！

まず始めに考えていくのは、次のターンで自分が目指すべき目標地点。基本的にホルダーの居る場所＝次のほこらとなるが、ライバルチェイサーがほこら周辺にいた場合は話が別。ライフを確保するためにも、手近なホルダーモンスターに戦闘を挑むのがセオリーだ。ただし、ホルダーの残りライフが1の場合、勝利してもライフ回復しない点に注意したい。



全体マップを開いてプレイヤーの位置を確認し、目標地点を設定。必ずしもホルダーを目指すことがベストではないぞ！

STEP 2 カード順を検索

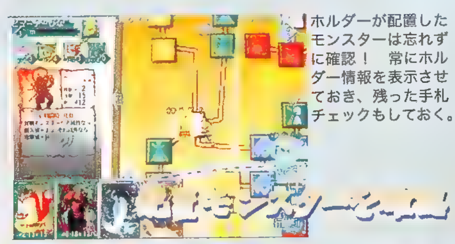
目的地を決定した後は、大まかなルートを設定してマス数を計算。マス数とルートを決めたら、次は目的地まで到達可能か手札と相談する。あらかじめ戦闘モンスターを手札から除外して、残ったカードを目的地まではめ込んでいこう。無属性移動やテレポートは、後に取っておくのがコツ。どうやっても届かない場合は、ステップ1からやり直していこう。



手前から順番にカードをはめ込み、渡れない部分に無属性やテレポートを使用する。戦闘モンスターは除外して考えよう。

STEP 3 戦闘の勝敗予想

ホルダーが配置したモンスターは、必ず全体マップで攻撃値と耐久値、特殊能力を確認。戦闘を挑む予定なら、ステップ2で決めたモンスターで勝てるかを判断していく。ここで重要なのが、戦闘支援カードの確認。色属性の戦闘支援モンスターなら、その傾向から効果の判別が可能。その有無が分かれば、無駄な戦闘を仕掛けてライフを奪われることが無くなるぞ！



ホルダーが配置したモンスターは忘れずに確認！ 常にホルダー情報を表示させておき、残った手札チェックもしておく。

例題2解答：【ハコリス】→【アマゾーネ】→【チャロ】→【サラマンダー】 or【サラマンダー】→【アマゾーネ】→【チャロ】→【ハコリス】での移動が正解。これなら、先制付加の戦闘支援効果を持った【フェレット】をセットで手札に残すことが可能。ちなみに【エンゼルピッチュ】の戦闘前発動能力にかけて、【フェレット】を手札に残さない解答は80点。

新規カードでデッキを強化!?

コンセプトデッキの傾向

～ New Card in Concept Deck ～



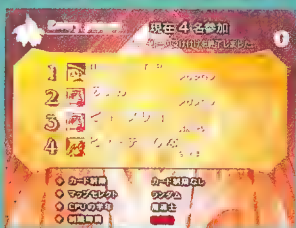
おニューなカードってば、ぱっと見ても強いか弱いか……、イマイチ分かりづらいのよね。ピヨズリは浮かれて入れまくってたけど、最初は慣れたカードを多めにした方がいいみたいよ？

実戦的な四つのデッキタイプ

新規カードが52枚追加されたことで、新たな可能性が見え始めたデッキのタイプ。とはいえ、補助的な要素を持ったカードが多いため、これだけでデッキを組もうとすると……、カード資産的に難しいのが現実でもある。まずは既存のデッキタイプをベースにして、少しずつ調整を繰り返しながら投入枚数を増やしたい。

さて、今回は発売直後ということも受けて、ベースとなる既存のデッキタイプを個別に解説。新規カードを組み込んだサンプルデッキも掲載しておくので、デッキを調整する上での参考にしてもらいたい。中でも新規カードが主軸になる配置先制型は、チェックしておきたい新勢力。間違い無く対戦する機会が増えるであろうデッキタイプなので、その構成や仕組みなどをあらかじめ把握しておくこと。

競技会モードはどうなる？



配置先制型　サンプルデッキ

●モンスターカード（26枚）

- **黄属性（9枚）**
  - 【チャロ】×2
  - 【ゴースト】×2
  - 【女神】×2
  - 【ブラッギス】×1
  - 【フィフティニー】×1
  - 【モグタン】×1
- **青属性（7枚）**
  - 【ディープシーカー】×2
  - 【ダゴン】×1
  - 【マーメイド】×1
  - 【アーマトード】×1
  - 【ヤドカリン】×1
  - 【トットー】×1
- **赤属性（4枚）**
  - 【フェレット】×1
  - 【ウォーリアー】×1
  - 【バルキリークララ】×2
- **緑属性（6枚）**
  - 【ウッデン】×2
  - 【鬼ブル】×2
  - 【レイコーン】×1
  - 【ハコリス】×1

●魔法カード（2枚）

- 【イカロスウイング】×1
- 【転生の宴】×1

●戦闘支援カード（2枚）

- 【悪夢の戦い】×1
- 【目くらまし】×1



ピンで攻めに行けるのは【フィフティニー】。ほかは【ウッデン】がほしい。

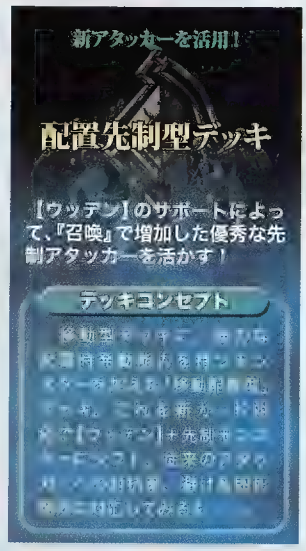


確率避けは強力な能力だが、攻撃値＋9、耐久値＋9も多少は残しておきたい。

プレイングの基本

メインアタッカーは【バルキリークララ】と【フィフティニー】。前者は【ウッデン】を置くか、【悪夢の戦い】などの攻撃支援を使うことがほぼ必須となる。そこで活躍するのが【転生の宴】。デッキから任意の1枚を引っ張れる効果は、手札2枚以上の価値がある。デッキジャンルを問わず投入を考えたい、オススメの1枚だ。よほど勝算が薄くない限り、基本的には仕込みが不十分であっても戦闘一番を狙いにいこう。

支援モンスターは読みにくいように効果を散らしてあるが、周囲の状況に応じて色バランスが崩れない範囲で差し替えるといい。



サイドボードと差し替えカード

もともと配置要素が強いため、これを活かす【墓場の暗盾】などはそのまま放り込んでも問題無く機能する。よりディフェンシブにいくなら【目くらまし】と差し替えよう。定番モンスターの【タワー】も柔軟性を高めてくれる。



【墓場の暗盾】

配置持続ターンが短くなったとはいえ、【チャロ】、【ディープシーカー】、【ウッデン】などにより、耐久値＋15～18程度は期待できる。



戦闘支援モンスター

【ポイズンスパイク】には即死無効、【カリバーホーン】や【クワガドス】には確率避け、確率即死など、バランスが崩れにくい支援モンスターもいい。

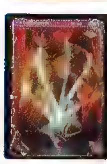
傾向と対策

【バルキリークララ】、【フィフティニー】に限らず、純戦闘要員には【封じ込め】系が有効だが、【ウッデン】による底上げ効果の方がやっかいだったりする。定番ながら避け無効、耐久値＋9、先制付加の支援モンスターも効果的。



【ピアス】

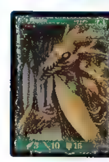
【バルキリークララ】対策にいい【心眼】持ち。ただし耐久値が低く、単色移動カードとして見るとパワー不足の感あり。通常は先制支援か耐久支援を。



【封じ込め】

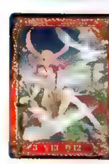
ときに劇的な効果を発揮するも、素通ししつつ手札処理もしばしば。支援を潤沢に入れるデッキ向き。これからもこの微妙な位置は変わらないだろう。

配置先制型のキーカード



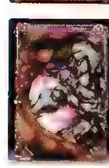
【ウッデン】

侵略サポート用。基本値が低い【バルキリークララ】には必須。【レイコーン】や【ダゴン】など、支援内包モンスターとの組み合わせも地味に強い。



【バルキリークララ】

先制＋【心眼】能力を持っており、ほとんどの場合先に攻撃できる。ゆえに攻めも守りも攻撃値アップが前提。【避け無効】と【封じ込め】が天敵。



【悪夢の戦い】

侵略のエース級支援カード。先制持ちや【レイコーン】に使えば、防御戦闘時も機能するのがメリット。確率避け付きの【刹那の見切り】も強力。

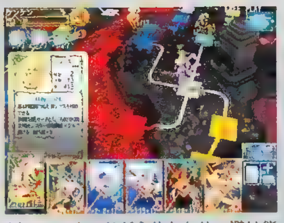
Avalon Dic.

先制配置型ですけどな、アタッカーを【ポイズンスパイク】と【カリバーホーン】に、【ディープシーカー】と【タワー】増やして、支援は何だかんだで強い【かすめ取り】に【墓場の暗盾】の方か強いんちゃいまっか？　という疑問も持ち上がったりなかったりしますけど、ウッデンクララはほこら待ちも強いんでっせ～、とフォローしときやす。（ピヨズリ）

移動型　サンプルデッキ

●モンスターカード（27枚）
・黄属性（6枚）
【ポイズンスパイク】×1
【アライクパ】×1
【ストラグラー】×2
【チャリオ】×1
【モグタン】×1
・青属性（7枚）
【シータンク】×1
【ディープシーカー】×1
【アンチュ】×1
【レッドザガ】×1
【アーマトード】×1
【エンゼルピッチュ】×1
【トットー】×1
・赤属性（6枚）
【メカニモング】×1
【フェレット】×3
【スコルプ】×1
【クマゴロウ】×1
・緑属性（8枚）
【コングボス】×1
【鬼ブル】×3
【アマゾーネ】×1
【ハコリス】×3
●魔法カード（2枚）
【イカロスウイング】×2
●戦闘支援カード（1枚）
【フィールドアーマ】×1

備考：
無属性　9マス


2色4マスカードが主体なため、避け能力付加モンスターも組み込みやすい。


抜群に相性がいい【エンゼルピッチュ】は、デッキに投入したい新規カードだ。

プレイングの基本

ホルダーから鍵を奪って、ほこらを目指すというシンプルなプレイングでOK。【イカロスウイング】を【レッドザガ】＋【シータンク】＋【アンチュ】で何度も使い回せば、かなり安定した移動力を期待できる。デッキの主力部隊は、【イカロスウイング】＋2色4マス移動で得た移動力をパラメータに反映していくモンスターたちだ。

新規カードの中では、【スコルプ】や【チャリオ】が歩数記録の特殊能力を持ったカード。また、デッキの大半を占めた2色4マス移動を活かす【エンゼルピッチュ】も、非常に相性がいいカードだろう。

移動力こそが最大の武器
移動型デッキ

即効性の高い、移動力を活かした基本中の基本タイプ。新規カードも組み込みやすいぞ！

デッキコンセプト

配置型　サンプルデッキ

●モンスターカード（26枚）
・黄属性（7枚）
【ゴースト】×2
【女神】×2
【イグアン】×2
【モグタン】×1
・青属性（11枚）
【ディープシーカー】×3
【マーメイド】×2
【ケルビー】×3
【キングオクトパ】×1
【スカルマン】×1
【トットー】×1
・赤属性（4枚）
【カリバーホーン】×2
【フェレット】×1
【ベビドーラ】×1
・緑属性（4枚）
【鬼ブル】×2
【タワー】×2
●魔法カード（1枚）
【転生の宴】×1
●戦闘支援カード（3枚）
【墓場の暗盾】×1
【かすめ取り】×1
【刹那の見切り】×1

備考：
無属性　28マス


あえて【イグアン】を投入しているが、【チャロ】の方が使いやすいかも。


【カリバーホーン】以外の攻め手が薄いので【ウッデン】などの投入もあり。

プレイングの基本

戦闘一番を取れないときは、配置モンスターの数を増やすことに専念し、次のほこら近くで待機。このとき、進行ルートを一つは開けておくのが望ましい。白支援を温存してのほこらガン待ちは、ホルダーが来ない（来られない）場合が多々ある。

【キングオクトパ】も、ホルダー時以外は、基本的に通行に関係無い場所に配置するようにしたい。環境論になるが、周囲のデッキタイプによっては、ほかの三人が無意識的な共闘体制に入ってしまうことも考えられる。スムーズなゲームの進行を阻害するだけに終始してしまわないように注意しよう。

磐石の守りを築く!
配置型デッキ

従来の配置型デッキに新カードを加えた構成。配置モンスターで罠と盾を強化する！

デッキコンセプト

破壊型　サンプルデッキ

●モンスターカード（26枚）
・黄属性（8枚）
【ビーパ】×1
【ポイズンスパイク】×2
【ゴースト】×1
【ブラッギス】×1
【ストラグラー】×2
【女神】×1
・青属性（8枚）
【ディープシーカー】×2
【マーメイド】×2
【ケルビー】×2
【トットー】×1
【スケールイータ】×1
・赤属性（4枚）
【フェレット】×3
【クマゴロウ】×1
・緑属性（6枚）
【タワー】×1
【鬼ブル】×3
【アマゾーネ】×1
【ハコリス】×1
●魔法カード（3枚）
【破壊の業火】×1
【守護の光】×1
【転生の宴】×1
●戦闘支援カード（1枚）
【破壊の報復】×1

備考：
無属性　24マス


【破壊の報復】は決まれば強力だが、あまり意識し過ぎてもいいことは無い。


魔法カードが多いので、手札へ残さずに即使用。ヘタに残すと……大惨事だ。

プレイングの基本

【ディープシーカー】＋【マーメイド】の高速ドローエンジンで【破壊の業火】を引くまでの間は、仕込みを重視したプレイングが基本。一つ先のほこらへ回り込みながら、コンボ用のカードを手札にため込んでいく。この際、破壊する予定の属性カードを意識的に使っていくと、後々の展開が楽になる。

キーカードを任意にデッキから呼び出す【転生の宴】は、デッキの圧縮と柔軟性を兼ね備えた便利カード。厄介な対策用の魔法カード効果を無効化していく【守護の光】と併せて、デッキに投入していきたい有効な新規カードだ。

妨害要素がより強く?
破壊型デッキ

【破壊の業火】をキーカードに据えた、攻撃強化&妨害を狙っていく特殊なデッキタイプ。

デッキコンセプト

Avalon Dic

ノドから手が出るほど欲しい【ケルヒー】はともかく……、ちこっと使いづらくなったかな〜とか思っちゃってた【ディープシーカー】ですが！　ま、タイムコストがあっても手札を増やせるから相変わらず十分強いって感じだったかな。んで、新規カードの中だと【転生の宴】が思った以上にかな〜り便利なカード。キーカードの1発ツモはシビれるぜ!!（ケン）

ベリーレア&スーパーレア大公開!

～ VR & SR Introduction ～



Text：伊勢猫

『召喚』のベリーレア、スーパーレアを早くも公開するで！ 今回は高レアリティのカードが出やすくなってるっちゅうウワサもあるさかい、バキバキ遊んで手に入れてや！

【ライフルーツ】

黄属性　SR



配置後はすべての移動がテレポートになる。対立勢力を気にすること無く、ピュンピュン高速移動できるのはそう快！ ただし、目的地にピッタリ止まるのが難しい一面も。



移動のポテンシャルを最大限発揮。【イカロスウイング】と比べての長短を見極めよう。

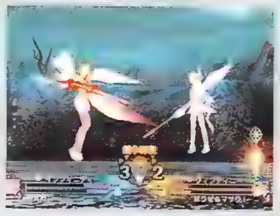
精霊族 2/16/17　【配置後】発動　このターン中、あなたの移動するモンスターはすべてテレポートになる

【フィフティニー】

黄属性　VR



下準備無しに「攻撃値23＋先制」という高い戦闘能力を発揮できる『召喚』の花形カード。防御時は耐久支援で簡易二択も迫れる。【ウッデン】や【リッチー】と組み合わせたい。



ほかのカードとの組み合わせも必要無く、単体でも活躍できる新バージョン期待の新星。

精霊族 2/13/15　【戦闘時】発動　【戦闘支援】カードを使用しない場合、先制および攻撃値＋10

【サーペント】

青属性　SR



【マーメイド】の捨て札版。捨て札の管理をしっかり行なえば大いに役立ちそうだが、手札さえあれば必ず入れ替えられる【マーメイド】の方が正直使いやすい気も。



捨て札が空の場合は捨てて終わりなので注意。どさくさの戦闘要員として強い(違)。

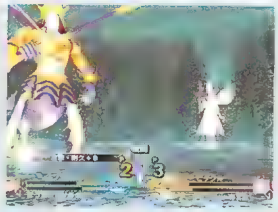
竜族 2/17/16　【移動中】発動　無属性移動が行える★移動後、手札を全て捨て、(捨てた枚数)分のカードを捨て山からランダムで手札に加える

【ネプチューン】

青属性　VR



青マス配置モンスターの数だけパンプアップ。【アーミーアント】より仕込みは楽だが、パラメータの伸びはあまりよくない。配置デッキが多い場合の対策カードか。



侵略に使えば相手はとっさに修正値を判断しにくい。奥の手的に使えるのがメリット。

海洋族 2/16/12　【戦闘時】発動　攻撃値および耐久値に(青マスに配置されているモンスター数)×2をプラスする

【スタッブスポーク】

赤属性　SR



ついに登場した珍獣以外の「種族」シナジー。いわずもがな、これを活かすには精霊族、邪心族を中心にデッキを組むことが前提。ファンデッキの壁を乗り越えられるか！



基本攻撃値が19あるのがポイント。【メガジョー】に戦闘支援で付ければ……。

邪心族 2/19/15　【戦闘時】発動　避け無効　邪心族および精霊族を[戦闘支援]カードとして使用可能。邪心族の場合、(支援モンスター)の攻撃値を上乗せする。精霊族の場合、(支援モンスター)の耐久値を上乗せする

【ナーガ】

赤属性　VR



2色4マスカードで攻撃値or耐久値＋18を簡単に実現。【ハコリス】なら耐久値＋6に加えて避け率がさらに倍！ 移動型デッキなら主砲足り得る潜在能力を持っている。



無色カードには適用されない。【エンゼルピッチュ】や【オロチ】などと一緒に使いたい。

邪心族 3/16/13　【戦闘時】発動　戦闘支援効果を持つモンスターカードの支援効果を2倍にする

【アラクノフォビア】

緑属性　SR



耐久値は低めだが、避け無効に加えて確率避けも持っている。決定力は不安ながら、さらに1枚支援を使えることを考えれば優秀。これも【メガジョー】のエサによさげ？



絶望的な状況でも守り切れるかも。【トットー】などを使えば、避けの抽選を2回行なう。

昆虫族 3/16/11　【戦闘時】発動　避け無効(20＋対戦モンスターの攻撃値)%の確率で攻撃を避ける

【ケイオスウォール】

緑属性　VR



配置時にモンスター1枚と融合し、耐久値を上乗せ。MAXは30だが、攻撃値の平均を考えれば十分な数字だ。ただ、そのために1枚使用するのは少々痛い。趣味要素大。

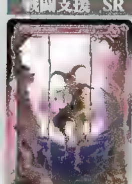


弱めのモンスターと融合しても20超えは確実。磐石ではないが、ひとまず安心できる。

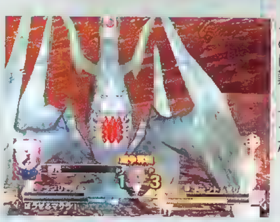
植物族 4/16/11　【配置後】発動　手札を1枚捨て、捨てたモンスターの耐久値をこのモンスターに上乗せする★※上昇する値の上限は30まで

【道化師の呪い】

戦闘支援　SR



非常に面白い能力。とりあえず【ラフリア(冬)】や【アサシン】とのベタなコンボが思い浮かぶが、特定の組み合わせのみに依存しないように活用するのは難しそうだ。



バレると有効度が格段に落ちるタイプのカード。【かすめ取り】と二択を仕掛けてみる？

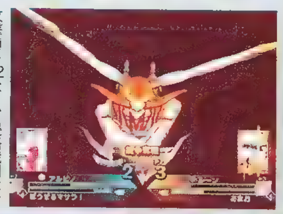
対戦相手が[戦闘支援]カードを使用した場合、あなたの戦闘モンスターの攻撃値に30をプラスする★[戦闘支援]カードを使用しない場合、対戦モンスターの耐久値に30をプラスする

【刹那の見切り】

戦闘支援　VR



攻撃値の上昇だけなら【威圧のオーラ】などで十分だが、状況を選ばず即効性がある点と、回避能力を持っている点が強力。今後、戦闘支援の定番になりそうなカードだ。



攻撃値＋12なら、侵略戦闘はおおむね安泰。避けの発動はあくまでオマケ程度に考えたい。

攻撃値＋12★(対戦モンスターの攻撃値)×2%の確率で攻撃を避ける

Avalon Dic.　パッと見で使い道が分かり、通常のデッキにそのまま入れても機能しやすい即戦力カードがベリーレア、デッキそのものの構成を一工夫しなければ強さを発揮しにくいテクニカルカードがスーパーレア。かつては【ケルピー】と【かすめ取り】が万能過ぎたきらいはあるが、こうした傾向は以前からあった。今回の『召喚』で、その方向性がハッキリ定まった印象だ。

今回台頭するデッキタイプは？

新ルール＆新コンセプト考察

～New Rules & New Concept～

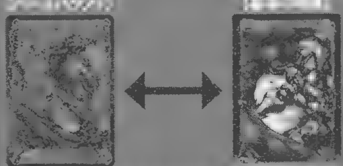
Text：C・LAN



面白そうな新カードがいっぱい追加されたけど、イマイチ使い道が分かりにくいカードも多いんじゃないかな。能力の傾向を探ってみるぜ。新ジャンルを創るのはキミかも！

ピンポイントの対策カード

[illegible]



[illegible]

新ルール1 回避と避け無効



しばらく攻防の中心になりそうなのが、【トットー】などに代表される確率避け能力。これを無効化する「避け無効」を持つ（支援）モンスターの重要性も高そうだ。

新ルール2 タイムコスト



右の2種に導入された概念で、配置時発動能力使用でタイムが10秒減。尚早かもしれないが【シーラドン】はちょっと使う気が起こらない。2枚引けてよかったかも。

新ルール3 ハンドコスト



手札を1枚（もしくは任意枚数）捨てることがコストの一部に含まれるカード。事実上手札を2枚失っているため、相応の効果を発揮できないと損になることも。

新デッキジャンルは生まれるか？

移動型、配置型、破壊型などが従来のデッキタイプに類するものだったが、52枚もの新カード追加によって、デッキの可能性は大きく広がった。純粋にこれまでのカードに取って代わるものだけではなく、目新しい新能力なども多数追加されている。ここでは、今後のデッキ戦力分布に影響を与えそうな能力に注目し、新コンセプトのデッキを考察してみよう。



アタッカーに関しては、これまでのカードを完全に上回るものは少ない。当面は【コングボス】→【ハコリス】といった、支援モンスターの入れ替えを中心にアレンジしていこう。

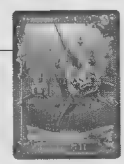
『新たなる召喚』の鍵を握る？ 新コンセプトの可能性を探る!!

CONCEPT 1 超高速圧縮タイプ



【転生の宴】

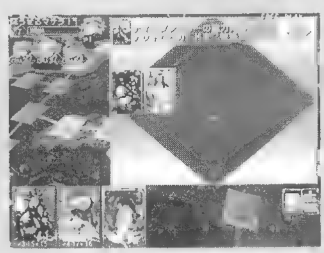
手札2枚が好きなカードに早変わり。属性を選ばない点が○。実際に使えばその強さが分かるはず。事故防止にもなる。



【スケールイータ】

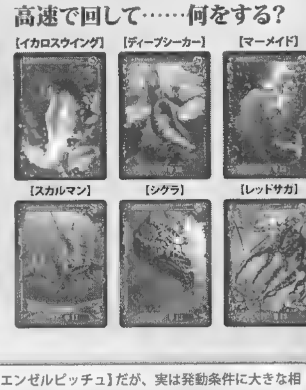
手札2枚でモンスター1枚をランダムに取得。ポイントは移動後発動。避け無効＋攻撃値17は戦闘面でも期待できる。

これまでも【マーメイド】や【ディープシーカー】、【ザガ】でデッキを高速で掘ることができたが、今回はさらに加速させるカードが増加。【レッドザガ】で【転生の宴】、【スケールイータ】で上記モンスターを引きながら、高速で一周させることも可能。ただし【ディープシーカー】を何回も使えない点と、抜本的な問題で、高速圧縮のメリットがいかほどか……という点がネック。

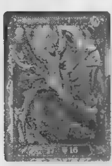


リソース面で見れば、やはり【ディープシーカー】は欠かせない。移動した上で、手札が減らない【ザガ】も密かに超優秀カード。

高速で回して……何をする？

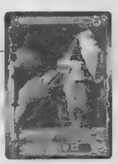


CONCEPT 2 捨て札操作タイプ



【サーペント】

移動後に手札と捨て山を入れ替え。希望のカードを早期に送り込むことができれば、同じカードを連続で使用できる。

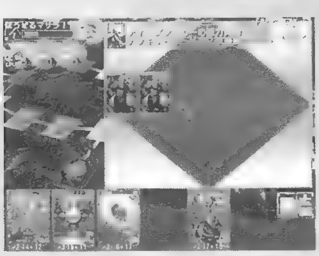


【古代の歩兵】

移動に使うと、捨て山のモンスターの攻防を3ずつ強化する。これを【サーペント】や【アンチュ】で拾い上げよう。

デッキを回さず、捨て札にカードを残したまま運用するデッキタイプも新カードによって可能になりそうだ。キーカードに挙がるのは【古代の歩兵】。これで捨て山のモンスターを強化して、拾い上げるというコンセプト。

ただ、ネックとなるのは仕込みにそれなりに手間がかかること。【女神の息吹】などの天敵に近いカードも多いが、突き詰めれば面白いデッキが作れそうだ。



このタイプにも圧縮用のカードは必要になる。捨て札活用デッキが台頭すれば、不遇カードNo.1の【カードブレイク】に光が当たるかも。

仕込みの手間に見合うか？



AvaloN Dic

【スカルマン】と【エンゼルピッチュ】の違い：片や白支援3枚、片や支援モンスター 2枚というだけの違いに思える【スカルマン】と【エンゼルピッチュ】だが、実は発動条件に大きな相違点がある。【スカルマン】は手持ち札が1枚も無い状態だと能力が発動しないのだ。全捨てでターンを終えても意味が無いので要注意。【ジグラ】との組み合わせがGOOD。

新カードアイデア募集が、メーカー公認になったぞ！

魔導ジャーナル

ついに稼働が開始された、『召喚』！　今後も読者参加企画やイベントなどを通じ、アルカディアはアヴァロンを応援してくぞ!!

たくさんの応募ありがとう！

アヴァロンの鍵新カードアイデア&デザイン募集に、たくさんの応募ありがとう！

中でも、新カードアイデア数は、実に600点を超え、机いっぱいに広げても足りないぐらい。このまま編集部内部の選定だけで終わらせるのはもったいないので、ヒットメーカーさんに持ち込んじゃいました！

……で、どうでしょか？

ヒットメーカー広報西村「了解～。開発陣にも、選んでもらっちゃいましょう！」

おっしゃ～！　ってことで、アイデアの選定・審査はこれから行なっていくことになった。

受賞者の発表は、8月号を予定しているので、もう少し待ってほしい。



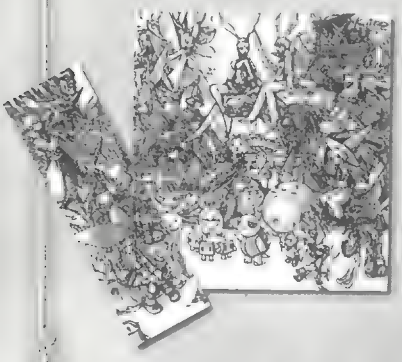


レアアイテムプレゼント！

アヴァロンのレアアイテムが秋葉原でのイベントで初公開された！　デザイナー田口氏による、描き下ろしイラストの特製しおりだ。

特徴は、大判イラストを四分割しており、アルカディア持参者には、ランダムでプレゼントするというものだ。

イベントに参加できなかった読者の皆さんにも、この限定しおりをプレゼント！　応募方法は72ページのプレゼントページを見てくれ！



よーく見ると、見たことが無い連中も描かれている!?　また、イベント終了時のユーザーの反応を見ていると、特定のしおりに人気が集まっているようだ。そこで、今回のプレゼントは変則的に行なおうと思う。普通ならセットでプレゼントするところだが、4号連続で各号一つのピースを10枚ずつ出していき、欲しいしおりを狙い打ちできるようにプレゼントしていきたいと思う。

今回は左端のピースを10名様にプレゼントしよう。欲しい人は、奮って応募してくれ!!

EVENT
トレードイベント

魔導の世界へようこそ
～イベントリポート&次回予告～

二度目の秋葉原イベントは、前回同様の盛況っぷり。イベント内容も、新カード解説やうろおぼ絵対決、コスプレ診断、ネタトレード、イラスト抽選などなど盛りだくさん。

恒例のケルピージャンケンは、中田さんにやってもらいました～。

イベントに参加してくれたみんな、ありがとう！　次回は大阪で開催するので、お楽しみに～！

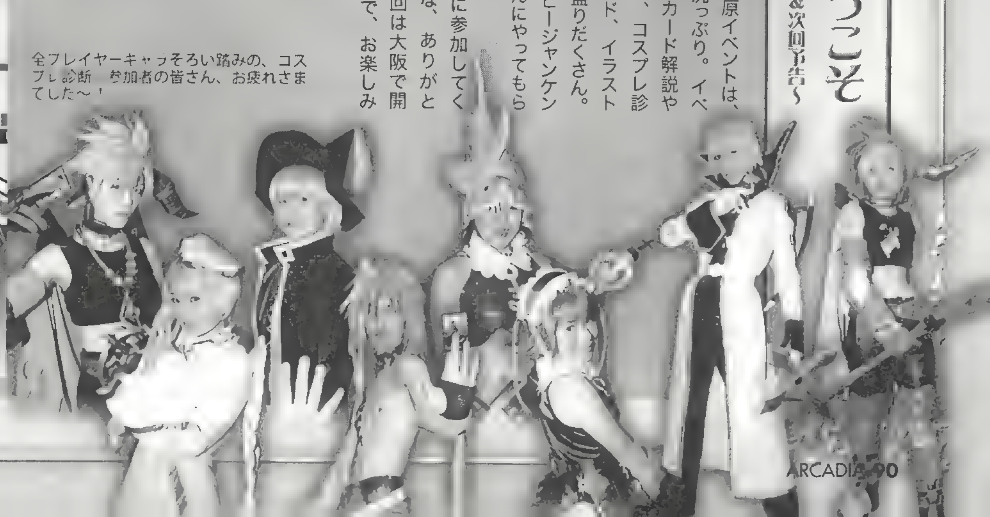


イベントには、開発陣も参加！　左から企画の小早川氏、プレイヤーキャラクターデザインの中田さん、チーフデザイナーの田口氏。田口氏は酒飲みキャラとして定着しつつあり、入場時には「一気」コールが巻き起こった!!





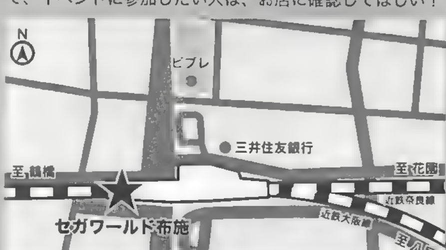
予想以上の盛り上がりを見せた、うろおぼ絵対決！　写真はチャイリン……って、どこがだよ！



全プレイヤーキャラそろい踏みの、コスプレ診断。参加者の皆さん、お疲れさまでした～！

次回は大阪だ！

次回の魔導の世界へようこそ！は、大阪で開催が決定した！　5月15日(土)15:00からを予定している。お店の都合などで、イベント開始時間が変更されたり、混雑回避のため、整理券を配布して入場制限が加わる可能性もあるので、イベントに参加したい人は、お店に確認してほしい！



セガワールド布施
住　所 大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
電　話 06-6783-6999
営業時間 10:00～24:00

※アルカディア持参の方には、何かいいものをプレゼント！

エース級パイロットに学べ!!



カツヲ（写真左）
DX時代からの古参プレイヤー。スポーツランド西口店の大会を筆頭に、優勝数回、入賞回数は数知れず。大会に出れば必ず注目される。

コンドウ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
■メーカー：発売元／バンプレスト　開発元／販売元：カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：[illegible]
■[illegible]

今月は強豪プレイヤー二人を招いて、各メイン機体の扱い方を解説すると共に、上級者同士の戦いで実際にどのような駆け引きが行なわれているのかを明らかにしていく。上級者を目指すプレイヤーは必読だ！

Text：H.L & モミィ@もみぃず

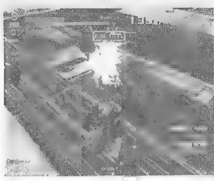
強者二人によるタイマン勝負！

まずは今回試みたエース級パイロットによる模擬戦の説明をしておこう。

次ページの模擬戦解析では、複雑な状況が絡み合うチーム戦よりも、状況が分かりやすい一対一の戦いに焦点を置き、そこで使われるテクニックや行動のきっかけとなる状況などを詳しく説明していく。

今回協力してくれたプレイヤーは、カツヲ（ガンダム）とコンドウ（ギャプラン）の二人。DX時代から名を馳せているカツヲは、格闘を軸とした怒とうの攻めを展開するゴリ押しタイプ。一方のコンドウは回避行動を重視してスキを誘い、的確に攻撃をたたき込んでいく戦術を好む。

対戦に入る前に、まずは二人の各機体の扱い方をチェックしてみよう。下の攻略指南は2対2で対戦するときのもの。同じ機体を扱う場合は参考にしてみてほしい。





1対1の戦いを重視するカツヲは、常に格闘の間合いを意識した戦いをする。

コンドウは2対2を重視する戦術。今回のタイマンではやや分が悪い感があるが……。

コンドウ流 ギャプラン基本戦術



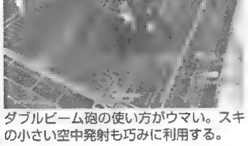
フェイントで敵の攻撃を誘い、確実にスキを突く堅実なスタイル。あらゆるステップを駆使した回避技術に秀でる。

変形中のビーム砲の強さが目立つギャプラン。しかし、攻撃のスキが大きく戦場から離れてしまうことが多いため、局地的な戦闘では変形は控えた方がいい。また、ギャプランはビーム砲の射角が広いので、変形に頼らなくても十分に戦える機体である。

コンドウの基本戦術は、僚機のサポート役のように立ち回り、ビームでの連続ヒットを狙っていくというもの。多くのギャプラン使いが取る、オーソドックスな戦術である。

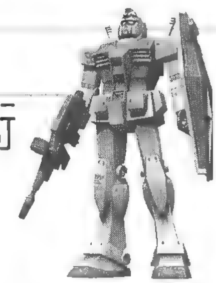
コンドウの特徴が表れるのは、ステップを巧みに使った回避方法。大抵の場合、敵2機に狙われた場合は間合いを離すことを心掛ける。しかしコンドウの場合は、地上ステップでひたすら粘ることが多い。前後左右、ショート、ロングとさまざまなステップを駆使して、敵の攻撃を回避していく。こうすることで僚機が援護しやすくなり、チャンスをモノにする機会が増える。

自機の格闘攻撃やステップを狙ってきた射撃に対して、タイミングを合わせたステップで回避してダブルビーム砲を撃ち込む、といった行動は、コンドウの代表的なスタイルともいえるテクニックだ。



ダブルビーム砲の使い方がウマい。スキの小さい空中発射も巧みに利用する。

カツヲ流 ガンダム基本戦術



ずば抜けた格闘センスを持つカツヲ。格闘攻撃の間合いでの巧みな操作技術と、スタイルの絶妙な切り替えが光る。

ガンダムは射撃と格闘の性能バランスが良く、加えて機体性能も申し分無い。その特性から、どんな状況でもオールマイティーに戦えるのが強み。とりわけ再浮上力（ブースト力）の高さを活かした空中戦が得意な機体である。

カツヲの基本的な立ち回りは、ビームライフルでけん制し、敵の攻撃をかわして空中格闘を狙っていくというもの。しかし、その手堅い基本戦術とは裏腹に、強引に空中格闘や通常格闘3段など、威力の高い攻撃を狙っていくという面も見られる。

カツヲは、二つの異なる戦闘スタイルを「読み」で切り替えている。敵に攻撃の意思があると読んだら敵の攻撃を誘うスタイル、敵に攻撃の意思が無いと読んだら、強引に格闘攻撃を当てにいくスタイルを取る。

敵が回避行動に集中している場合、格闘はタイミングを合わせたステップでしか回避されないので、非常に有効な攻撃。その格闘の特性を最大限に活かした戦術といえる。無駄なフェイントの掛け合いが無く、すべての行動が大ダメージに直結しているといった印象だ。



カツヲ氏が頻繁に繰り出すぶっ放し格闘。敵が物怖じした瞬間を見逃さない。

エースパイロット模擬戦

今回招いた強豪二名に、真剣勝負で1対1の模擬戦に挑んでもらった。両者乗り慣れた機体で、「2回撃墜した方が勝ち」というルール。その戦闘は想像以上にハイレベルなものだった。

コンドウ（搭乗機：ギャプラン）

「攻めより待ちでしょ!!」

［模擬戦前の意識］身内読みになるけれど、相手は格闘が多いので、うまく間合いの外で誘ってからサブ射撃を決めていきたい。



VS.



カツヲ（搭乗機：ガンダム）

「お前、逃げるなよ!!」

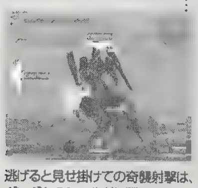
［模擬戦前の意識］格闘に頼り過ぎると待ち気味になり、攻めがワンパターンになってしまうので、射撃を重視して戦いたい。

模擬戦の経過

タイム	行動
180"	**突進するカツヲ、その裏をかくコンドウが先手を取る** 慎重な立ち上がりになるかと思いきや、コンドウのけん制射撃をかいくぐり、カツヲが一気に接近。あわてて距離を取ろうとジャンプしたコンドウに対し、カツヲは後出しのジャンプで距離を詰める。 先に着地するコンドウを頭上からカツヲが攻める形になったが、なんとカツヲは着地に対して攻撃しなかった。対するコンドウは、着地後に一瞬間を置いてロングステップ。カツヲの射撃を紙一重でかわし、そこへ反撃を決めた。
166"	**射撃による一進一退の攻防** 再び距離を取ろうとするコンドウをカツヲが追う。ここでコンドウがジャンプ→即着地というフェイントを見せるが、ここにカツヲが射撃を合わせた。 攻撃を受けたコンドウは前に出て射撃。これがカツヲのジャンプの初動に当たったが、シールドに阻まれる。逆にそこから反撃を受けてしまった。



スタート直後から果敢にプレッシャーを掛けにいくカツヲ。

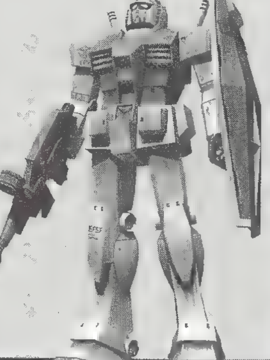


逃げると見せ掛けての奇襲射撃は、ガンダムのシールドに阻まれる。

パイロットの視点……模擬戦解析

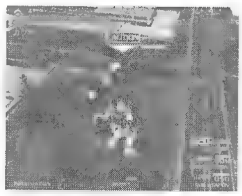
カツヲ

中盤まで相手にペースを握られ続けたものの、後半に封印していた格闘が火を噴く！



ウラのウラをかくコンドウに先手を取られた序盤

180" まず開幕の駆け引きで負けたのが、立ち上がりでペースを握られた原因ですね。着地際に急接近すれば、大体のプレイヤーはこちらの射撃を怖がってステップしてくれるはずなんですが、ここでは完全に裏をかかれました。



カツヲのステップ狙い、さらにその後の射撃タイミングまで読まれていた。

バルカンで撃破できなかった誤算

126" 完全に気持ちで押されていましたね。下手に射撃を使ってスキを作るよりも安全にバルカンで削り殺せば、ビームも温存できて一石二鳥だ、という甘い考えでした。

射撃ヒットが確定するポイントがあったんですが、見た目よりもギャプランの耐久値があったみたいで、撃墜できませんでした。あそこでビームライフルを使っていれば、無駄にダメージを受けることも無かったはずだと後悔しています。



ここでバルカンに固執しなければ、余計なダメージを受けることは無かった。

自由落下での回避

110" 壁際での回避は読んでいたというより、あれしか無かったという感じです。背向けの状況で、空中ダッシュができない状態でしたから（苦笑）。

強気のカツヲスタイルが呼び込んだ勝利

76" かなり危なかったですが、最後の格闘は相手が絶対に逃げるという確信を持っていたので、反撃を一切考えずに、強気で一気に空中ダッシュ格闘を当てにいきました。

その後は起き攻めするつもりは無かったのですが、向こうが勝手に焦ってくれたみたいですね。目の前でサブ射撃を空振りしてくれたのは運が良かったです。

☆模擬戦を振り返って

序盤と中盤で格闘を控えていたのが後半で活きた、っていう感じですかね。全体的にはフェイントに引っ掛かりまくりで、相手ペースだったと思います。今後の課題としては、もう少し冷静な動きを心掛けたいと思います。



強気に繰り出した空中格闘が、カツヲ逆転劇の口火を切ることになった。

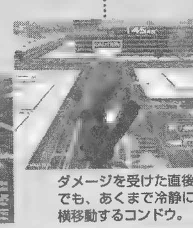
148"

空対空でのけん制合戦の後、カツヲの背後を取ったコンドウが射撃を当てる。

一転して攻めるコンドウ、まずは1機撃墜……

先にジャンプしたコンドウの着地に、カツヲがしっかりと空中射撃を決める。その後、コンドウは大胆にも横移動で様子を見る。先にステップしたカツヲに対して、後出しのステップから射撃を決めた。

これまで攻撃を決めても距離を取っていたコンドウだが、今度は連続攻撃に出る。裏をかかれたのか、空中格闘を出していたカツヲは空中射撃→追い打ち射撃を受けて瀕死の状態に。さらにコンドウの起き攻めをくらい、1機目が撃墜された。



ダメージを受けた直後でも、あくまで冷静に横移動するコンドウ。

逆に焦ったカツヲがステップしたところを、射撃で狙われてしまう。



126"

バルカンで落とし切れなかったカツヲの誤算……

復活したカツヲのガンダムに対し、アドバンテージを得たコンドウが変形で一気に攻め込む。序盤とは逆にアグレッシブな攻めを見せるコンドウに対し、カツヲは瀕死のギャプランをバルカンで狙う。しかし、全くひるまないコンドウの攻撃をさばき切れずに、カツヲは2発も被弾してしまった。

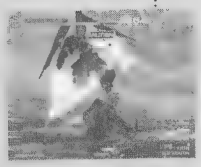


空中射撃の硬直にガンダムのバルカンがヒットするも撃破ならず。

110"

自由落下でかわすカツヲ、ギャプラン1機目撃破……

勢いに乗るコンドウは、ビルに挟まって空中ダッシュできないカツヲに対し、空中格闘でとどめを刺しにいく。しかしカツヲはこれを自由落下で回避。そこからの反撃で1機目のギャプランを撃墜した。

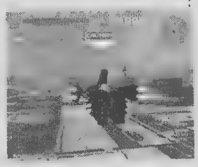


壁際という窮地で、驚異的な回避テクニックを見せたカツヲ。

98"

前に出るカツヲをいなすコンドウ……

ここまでのアドバンテージを活かしたいコンドウは、復活直後に変形で一気に勝負を決めに出た。逆にカツヲは距離を取りつつ、不用意に接近してくるコンドウに射撃を決める。しかしコンドウの勢いは衰えず、カツヲのうかつなステップに射撃を当て、逃げようとするところをさらに空中射撃で捕らえた。



コンドウは射撃2発分のアドバンテージを得て、精神的優位に。

76"

強気のカツヲ、逆転勝利を呼び込む……

あと一撃で落ちるガンダムを、余力のあるギャプランが起き攻めする。しかし次の瞬間、状況は一変。

瀕死のカツヲが、起き上がった瞬間に強気の空中格闘を繰り出す。これがギリギリの間合いでヒットし、追い打ちから起き攻めへ。コンドウは空中サブ射撃で迎撃に出るが間合いを離されて空振り。逆に着地に射撃を合わせられ、ジャンプした瞬間にカツヲの空中ダッシュ格闘が突き刺さって撃墜される。カツヲ、奇跡の逆転劇でコンドウに勝利した。



もはやコンドウの勝利は間違い無いかと思われたのだが……。

パイロットの視点……模擬戦解析

コンドウ



常に冷静な判断と行動で戦局を支配し続ける。しかし、持ち前の冷静さを欠いた瞬間に……。

読み勝った立ち上がりの攻防

180" 開幕はゆっくりいこうと思っていたんですが、こっちのけん制をかいくぐって一気に接近して来たので、焦ってうかつにジャンプしてしまいました。

直接ジャンプを狙わずに着地後のステップを狙ってくると思ったので、一瞬待ってからロングステップでタイミングをずらしてやりました。うまく引っ掛かって射撃してくれて、キレイに反撃が入ったので、「ここからはボクのペースだな」と思いましたね。

バルカンで撃墜されなかった幸運

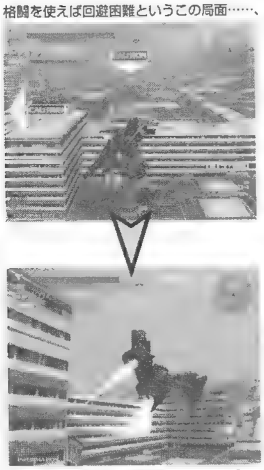
126" 最初にガンダムを撃墜できてリードしていたので、気持ちが楽になりました。でも、この時点でギャプランの耐久値が15しかなくて、ここは強気に攻めました。

耐久値がぎりぎり5だけ残ったのはラッキーとしか言いようがありません。その後に連続してこちらの射撃が2回もヒットしたのでノリノリでした。

自由落下による回避には、敵ながら感嘆!

110" 一気に倒せる流れのはずでしたが……。まさかあの状況で、格闘を自由落下で避けられるとは思いませんでした。つい「うまい!」って叫んでしまいましたね(笑)。敵ながら見事でした。あれが当っていればまず勝っていたという展開だったと思います。

格闘を使えば回避困難というこの局面……、



回避されるとは思っていなかったという。

十分に警戒していたはずの格闘で……

76" 状況的に優位に立っていたのですが、嫌な予感がしたので、冷静に向こうの行動を待って倒すつもりでした。空中格闘が当らない間合いをキープしていたつもりでしたが……届くとは思ってませんでしたね、完全に僕のミスです。

その後の起き攻めに対しては、強気に回避しづらいサブ射撃を当てにいったんですが、完全に待たれていました。そこから後は焦ってしまったのが敗因です。

☆模擬戦を振り返って

自分の思ったような動きができなかったのと、追い詰めた後に油断してしまったことを後悔しています。最後も格闘を誘っていたにもかかわらず格闘をくらったりして、あり得ないミスをしてしまいました。

しかし、瀕死の状態でのあの強気な姿勢は見習いたいところです。とはいえ、大会で負ける要素はありませんけどね(笑)。

早くも情報公開！　隠し楽曲＆モードで遊び尽くそう!!

予定よりもちょっとだけ早くなった隠し情報の解禁、君はもうプレイしたかな？　今月は明らかになった隠し曲＆隠しモードの紹介、そして、手を焼いている人が多いであろう"Innocent Walls"を攻略するぞ！

ビートマニアⅡDX 10th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日：2004年2月(稼働中)
■使用基板：──

Text：ハメコ。

The ultimate system beatmania deluxe version. beatmania ⅡDX 10th style®

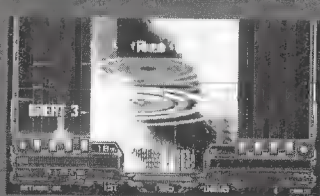
これがあってこそⅡDX！

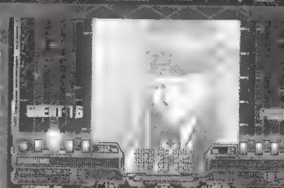
隠し情報・隠しモード大公開!!

ジャンル	曲名	アーチスト名	備考
お江戸テクノ	1st Samurai	sampling masters MEGA	新曲
HAPPY	One More Lovely	Risk Junk	新曲
完全隠し曲			
ジャンル	曲名	アーチスト名	備考
ELECTROSHOCK	EXE	Mr.T	新曲
GAME MUSIC	A-JAX（3-WAY MIX）	Mr.T	新曲
ARTCORE	Narcissus At Oasis	Ryu☆	新曲
RAVE	HIGH	RAM	新曲
カードによる隠し曲			
ジャンル	曲名	アーチスト名	備考
BREAK BEATS	Feedback	Audio Highs	新曲
戦艦テクノ	SPACE FIGHT	AKIRA YAMAOKA	新曲
BREAK BEATS	Shakin' 31	DJ Remo-con	新曲
DRUM 'N' BASS	FEEL IT	RAM	新曲
TRANCE	Rise'n Beauty	Sota feat. Cyborg Akemi	新曲
TECHNO	LIMITED	SLAKE	新曲
GOA TRANCE	GHOST REVIVAL	L.E.D.	新曲
EURO BEAT	LUV TO ME（disco mix）	tiger YAMATO	新曲
JUNGLE	SP-TRIP MACHINE（for beatmaniaⅡ）	dj TAKA feat. DE-SIRE	復活曲
TECHNO	22DUNK	SLAKE	復活曲
LATIN HOUSE	Get me in your sight	SYMPHONIC DEFOGGERS	復活曲
PIANO AMBIENT	Vienna	Osamu Kubota	復活曲
DANCE POP	Melt in my arms	Honey P feat. Asuka. M	復活曲

隠し情報の解禁によって新たにプレイ可能になったのは、左表の楽曲群。その一番下にある、カード使用時プレイ回数によって出現する隠し曲に関しては、すでにプレイしたことのある人も多いかも？　また、そこに懐かしい復活曲が6曲も用意されているぞ。

隠し曲の中でも、"ONE MORE LOVELY"のAnother譜面は、bpm200という高速でトンでもない量のオブジェが降ってくるという、過去最高レベルの難度。腕に自信がある人は一度プレイしてみてはいかが？



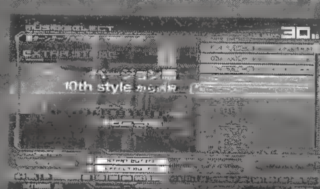




JUDGE

プレイ中に各種GREATやGOOD、BADやPOORといった、判定の個数を表示してくれるというモード。スコアアタックの際は特に役立つハズ。

①コイン投入後、タイトル画面でVEFXボタンを押して、ゲームオプションを出現させる。
②EFFECTボタンを押しながら7→6→9→8の順番で鍵盤を押す。
※やり直したい場合は一度EFFECTボタンを離してから入れ直すことで、何度でも入力が可能。
※成功すると画面左上にコマンドが成立したことを示す文字が出現する。







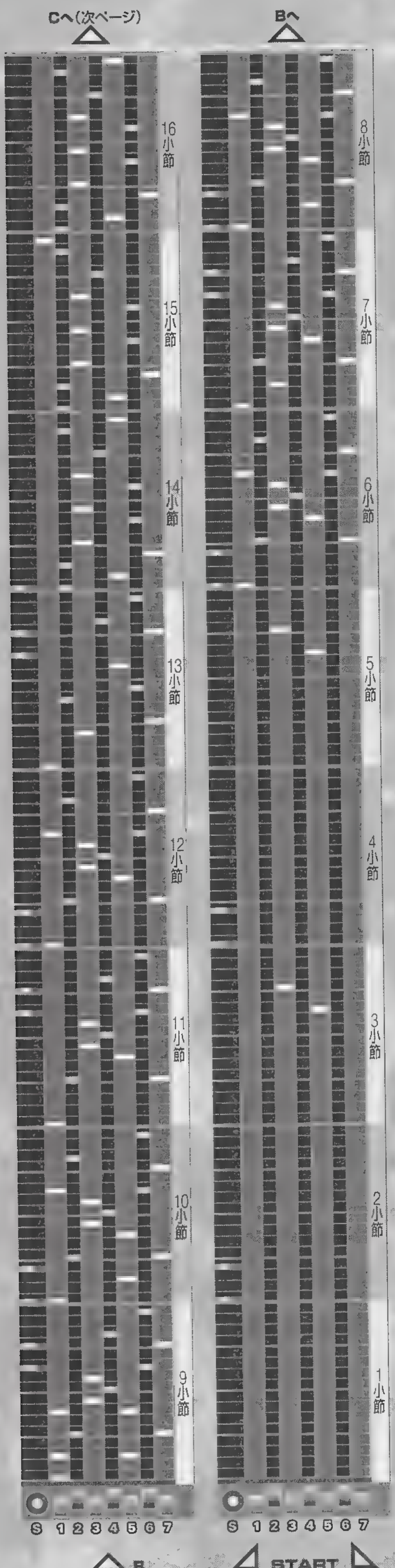
侍

このモードではFAILするまで進むと、背景には数々の動画、バックミュージックが"1st Samurai"になるなど、純和風ⅡDXを楽しめる(!?)モードだ。

①コイン投入後、タイトル画面でVEFXボタンを押してゲームオプションを出現させる。
②EFFECTボタンを押しながら3→1→7→3→9→1→1→2の順番で鍵盤を押す。
③入力に成功すると、画面左上にコマンドが成立したことを示す文字が出現する。
※やり直したい場合は一度EFFECTボタンを離してから入れ直すことで、何度でも入力が可能。
※ジャッジコマンドとの併用が可能（ジャッジコマンド、侍コマンド、どちらを先に入力してもOK）。



音事典　隠し曲の一つ、"A-JAX（3-WAY MIX）"は、1987年にコナミから発売された名作シューティングゲーム『A-JAX』のVGMを詰め込んだ一曲！「トム・タイガー」に乗り込んでの2D縦スクロールステージと、「ジェリー・マウス」による3Dステージという二種類のステージで構成されていた点が特徴的だった。当時の思い出を思い出す人も少なくないのでは？

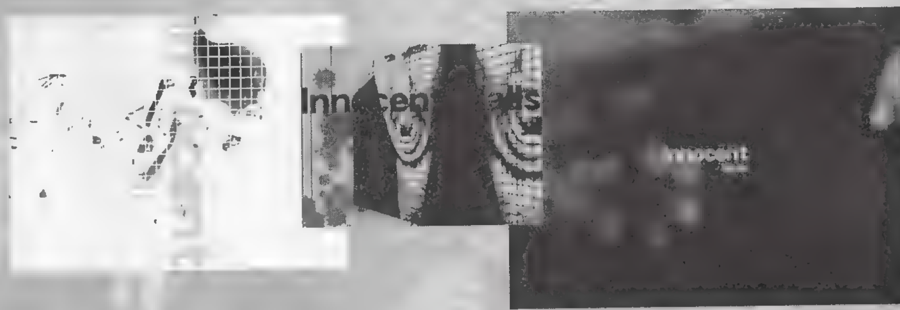


フルコーラス攻略

超高難度曲をクリアせよ!

【TECHNO】Innocent Walls／TaQ　bpm:155

凶悪な縦連打譜面が特徴的な"Innocent Walls"。人気コンポーザー、TaQ会心の一曲ということもあり、「曲は最高にカッコいいんだけどな～、難し過ぎてクリアできない!」っていう人が多いのでは? 今回はそんな人たちのため、できる限り手助けできたらな、と思います。頑張ってクリアしてしまいましょう! 曲の速度は中程度なので、ハイスピードオプションは「3」にしてレッツプレイ!



楽曲序盤での注意点

6～12小節間は、「ズンッタッ　ズタズタズンタッ　ズタ～」というリズムパターンに、スクラッチが絡んでくるという譜面。スクラッチがちょっと嫌らしく感じるかもしれませんが、この程度のパターンはさっくりつなげられないと、この曲をクリアすることは厳しいかも!

14～20小節間は俗にいう「階段譜面」が盛り込まれています。途中に空いてる部分があることに注意すれば、こちらもそれほど難しい譜面ではありません。

21小節目は非常に"Innocent Walls"らしい、連続スクラッチ地帯。ただし、これらはすべて鍵盤と同じタイミングなので、最後が16分間隔であることに注意さえしておけば、問題無いでしょう。

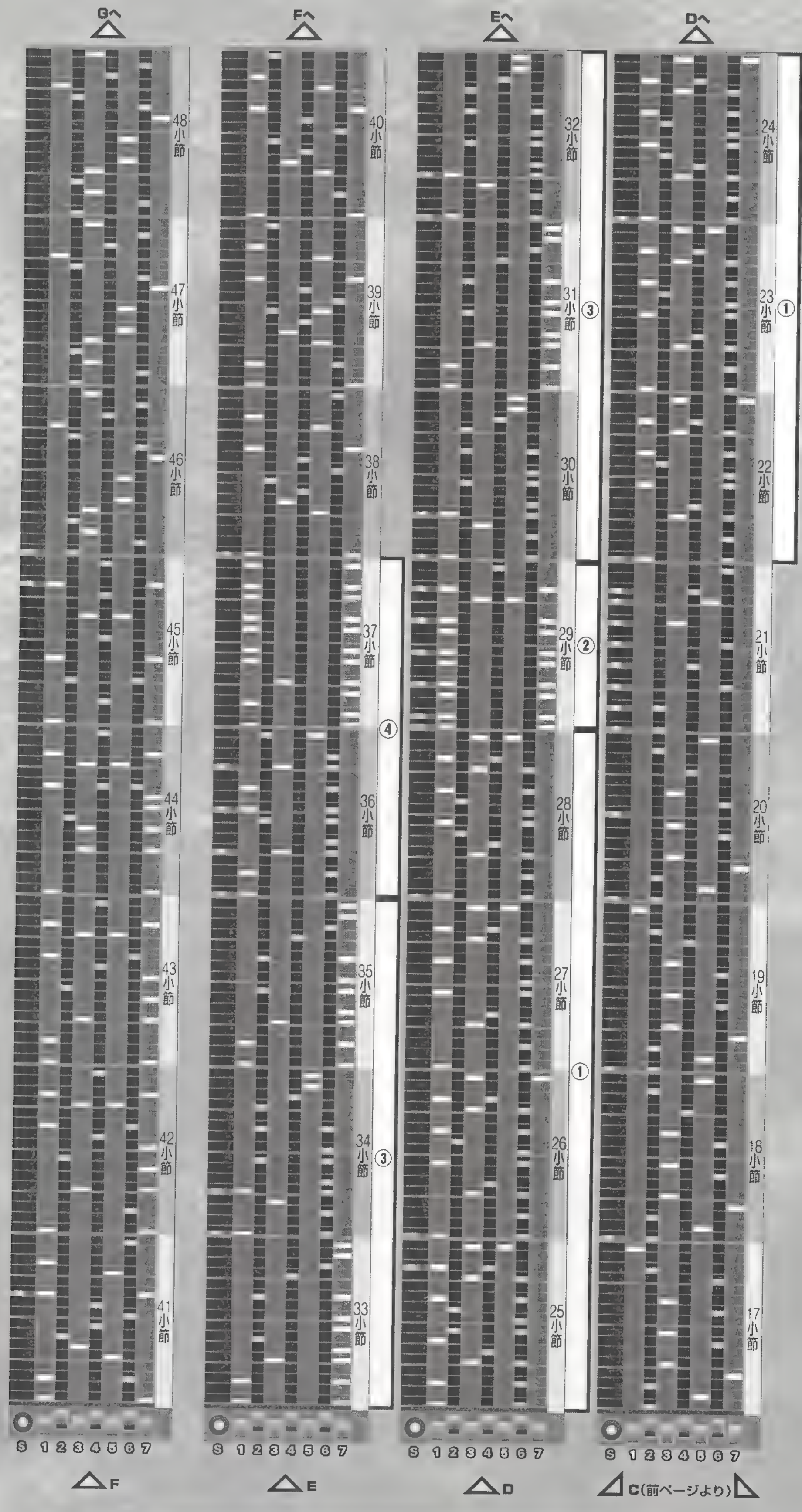
①エキスパートモードを選択
②コースセレクト中にスタートボタン(左側なら1Pスタートボタン、右側なら2Pスタートボタン)を押し、プレイオプションを表示した状態で下記の順番で対応する番号の鍵盤を押す。
☆左側の場合　2→2→1→ 1→3→5→3→5→7→6
☆右側の場合　9→9→8→8→10→12→10→12→14→13

EXPERT VIEW

エキスパートコースを選択する際に、ステージ1～3までの楽曲情報を閲覧できる。膨大な数のコースをすべて覚えておくのは面倒だが、このコマンドだけ覚えておけば、初めてプレイするコースの曲順もわかって便利かも?



音事典
階段譜面：16分間隔でオブジェが一つずつ、連続して降ってくること。もとは、1→2→3→4→5→6→7というパターンが階段にそっくりなことから名付けられた。
縦連打：一種類のオブジェが16分間隔で連続して降ってくるというシーケンスパターン。基本的に片方の手のみでの対処を余儀無くされるので、どうしても体力を消費する。

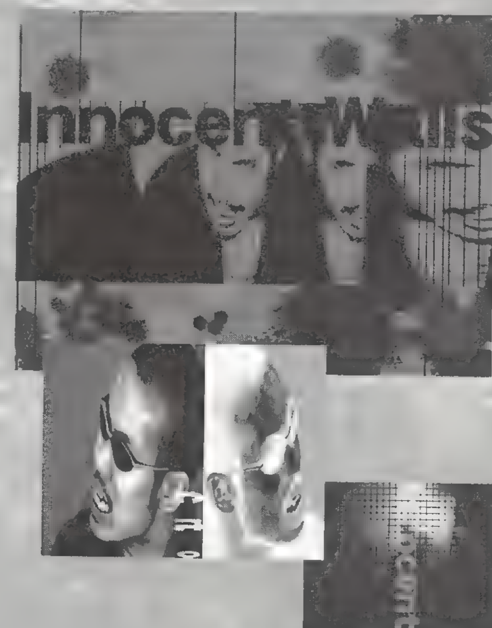


①縦連打のリズムを見極めよう

さてさて、"Innocent Walls"を特徴付けている縦連打譜面の開始です。「ペーペーペペーペ・ペーペーペペーペ」という電子音、これが「6-6-64-66-6-64-5 or 7」に割り振られていて、さらに1や2、3でドラムをたたく、という譜面構成。これが26小節目まで続きます。右手で電子音のリズムを意識してたたくのがコツ！

②白い壁の片鱗が……

1+7の2連打とスクラッチの混合という、非常に"らしい"シーケンスパターン。スクラッチと鍵盤を同時に取ると非常に難しいので、1+7を片手で取れると吉。途中の3+5は捨ててしまってもいいかも。



③まだまだ続く縦連打

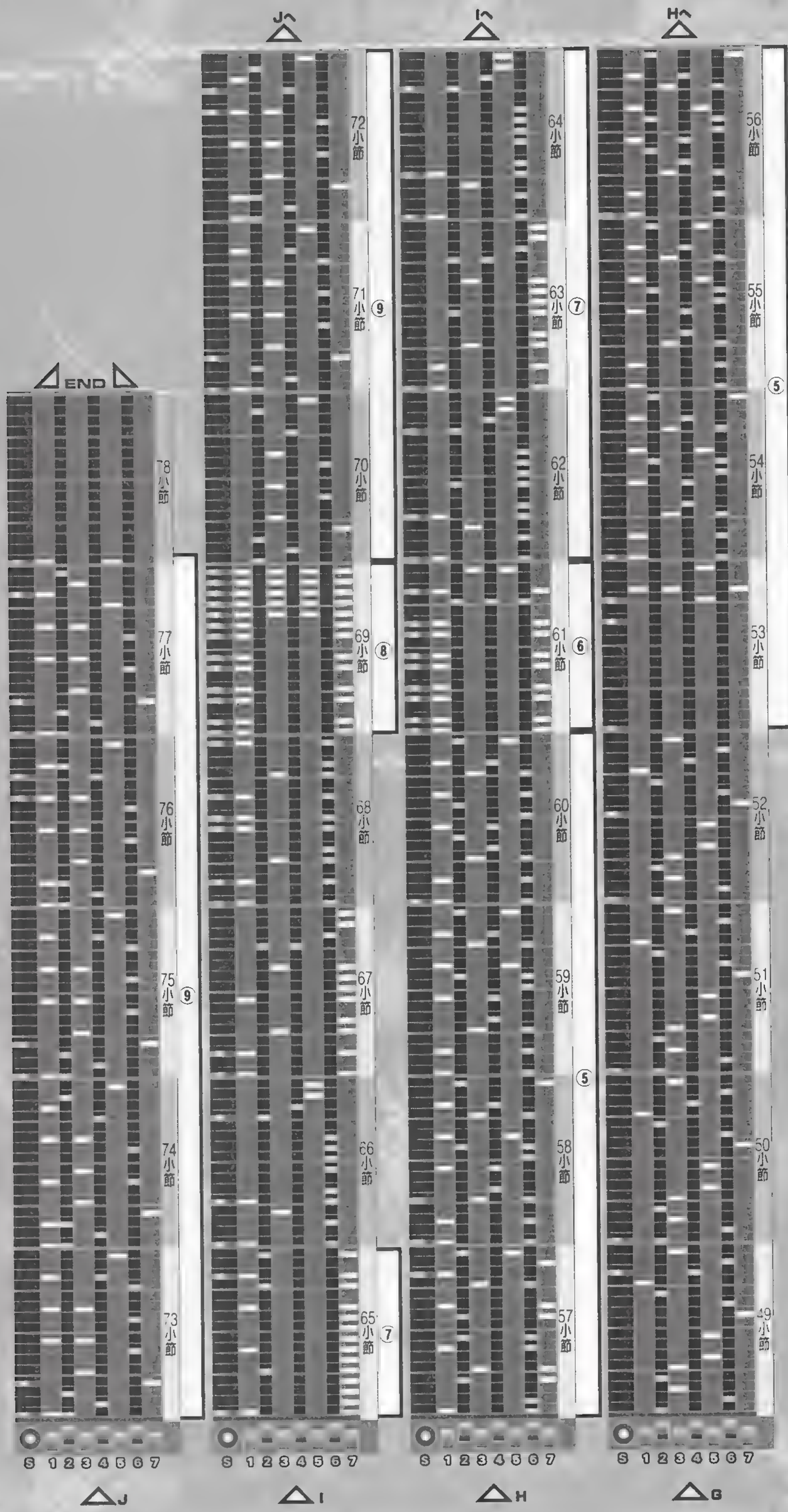
「ペーペーペペーペ・ペーペー」の後に、「テケレレ」という新たな電子音パターンをたたくことになります。ドラムパートが無い分、①よりは簡単。

④リズムが取りにくい縦連打+いろいろ！

基本となるリズムの6に、スクラッチとそのほかの鍵盤が入ってくる難所です。「スクラッチは4分間隔である」ということを覚えておきましょう。1P側の場合は、スクラッチと同時に取る鍵盤を押さえておくこと。2P側は右手で縦連打とスクラッチのみに専念できるので、いく分やりやすいかも。

37小節目は7、1+7の2連打が登場する連打地帯。ここでゲージを削られても、次が回復地帯なので安心しましょう。

音事典 **それでもやっぱり縦連打ができない！**："Innocent Walls"を特徴付けている縦連打、これができないとクリアなんて夢のまた夢。でも、「やれ！」と言われてできるんなら苦労はアリマセン。そこで、一つの鍵盤に対して指を二本使って交互に押してみる、というのはどうでしょう。一度たたくごとに鍵盤から指を離す必要がありますが、慣れれば疲労は少ないハズ。



⑤ちょっと難しくなった①

6を主とした縦連打が「6-6-64-4665-64-5 or 7」と、途中が増えて難しくなってます。「ペーペーペペーペ・ペペペーペペーペ」というリズムを頭にたたき込んでおきましょう。遅れてBADが出ないように、気合いを入れて連打！　連打！

⑥スクラッチも合わせて連打！

1+7とスクラッチを同時に2連打というキビシイ譜面。②と同じく、1+7を片手に任せてしまうと、結果的に楽になります。また、2+4+6を無理に取ってリズムが崩れるくらいなら、捨ててしまいましょう。



⑦ひたすらひたすら縦連打

今までの「ペーペーペペーペ・ペペペー」が6のみ、7のみと交互に出現。はっきりいって右手の体力勝負！　極め付けの65小節目は、なんと7を11連打……。力の限り連打しましょう。

⑧無邪気な壁があなたを襲う

これぞ"Innocent Walls"といわんばかりの、白い壁の登場です。オブジェが非常にたくさん詰まっているので、タイミングをミスすると、今までの頑張りが一瞬で無に……。

1+7+スクラッチ連打地帯と同じく、鍵盤、スクラッチをそれぞれ片手に専念させるのをオススメします。ここでなんとか30%以上残せればクリアは近い！

⑨全力で回復せよっ！

70小節目からは簡単なので、頑張ってつなぎ、回復に努めましょう。最後までつなげれば、ゲージを約50%回復できます。

音事典 **⑧を越えた上で30%残すには？**　無邪気に迫りくる白い壁を越えた時点で、ゲージにして30%を残さなければなりません。しかし、1+7+Sの2連打から1+3+5+7+Sの5連打をつなぐ、というのは生半可なことではありません。連打に自信があればSを完全に捨て、1+3+5+7の連打に専念するのも悪くないでしょう。特にEASYを付けている場合は捨てた方が楽かも？

闘劇直前！ ラストスパート!!

稼動から約5カ月、そろそろ対戦も煮詰まってきたころだろうか？　今月は、システム解説にキャラクターヒエラルキー、今作における対戦構図と、ネタの総まとめだ！

Impression
今作をまだプレイしたことが無いというそこのアナタ！　今からでも遅くはありません！　今後発売される「ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェーブ」のためにも、プレイしておくことをオススメ致します。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：[illegible]

※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※記事中に掲載しているコマンド類は、一部例外を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。

THE KING OF FIGHTERS 2003 ™

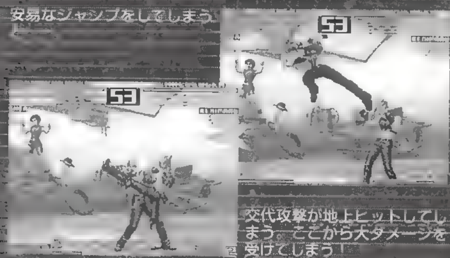
いいようにやられるな！ 交代攻撃考察

交代攻撃が強いのは明白。対戦中、常に意識しないと痛い目にあうぞ。交代攻撃を知り、確実な勝利をモノにしよう。

Text：[illegible]

やはり強い！ 交代攻撃

前号で書いた通り、今作では交代攻撃が非常に強力。特に、相手のジャンプを引き付けて出して交代攻撃を地上ヒットさせ、そこから強力な連続技を決める……というのが有効な手段となっている。今作ではダメージを取り返すのが非常に難しい。その一発の交代攻撃をくらったことで、不利な状況に陥ってしまう。安易なジャンプはいい選択とはいえないぞ！



安易なジャンプをしてしまうと……

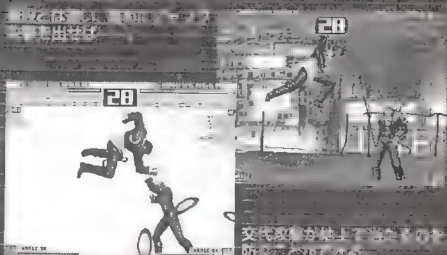
交代攻撃が地上ヒットしてしまう。ここから大ダメージを受けてしまう！

交代攻撃への対処

地上でくらわないためには、どうすればいいか考えよう。答えは見えてくるはずだ！

対処① 高めで出せ！

まず、対処の一つとして挙げられるのが「高めでジャンプ攻撃を出す」だ。普通はジャンプの終わり際（低め）に攻撃を出し、その後の攻めを継続しやすくしたいところ。しかし、低めでジャンプ攻撃を出すということは、攻撃判定が出るのが遅くなるということにもなるので、相手は[illegible]引き付けて交代攻撃を出すことができてしまう。逆に、高めでジャンプ攻撃を出せば、交代攻撃が出る前に[illegible]ことが[illegible]。交代攻撃を出されても空中で当たり、大ダメージを受ける可能性が低い。

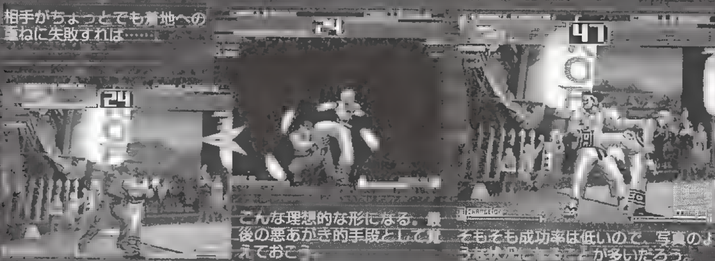


[illegible]

交代攻撃が地上ヒット[illegible]防ぐことができる。

対処② 着地に出せ！

悪あがき的な選択肢になるが、最後の手段を紹介しよう。仕組みは簡単。ジャンプの着地のスキ（後半部分）をコマンド投げでキャンセルし、相手の対空交代攻撃自体を投げてしまおうというもの。ジャンプ着地の瞬間のスキは、打撃が重なっていると確定してしまう。しかし、スキの後半部分はガードと通常投げ以外の行動でキャンセルできるので、これを利用して中途半端に重なった交代攻撃に対抗しようというわけだ。ただ、この対処法は「言うは易し行なうは難し」。成功率は極めて低いことに[illegible]



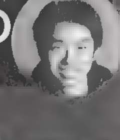
相手がちょっとでも着地への重ねに失敗すれば……

こんな理想的な形になる。最後の悪あがき的手段として覚えておこう。

そもそも成功率は低いので、写真のような状況になることが多いだろう。

ひとくちコラム 極限堂＆キャベツのこんな感じ!? ネタ編





極限堂：キャベツ！　俺スゴいネタを発見しちゃったよ！

キャベツ：えっ！　どんなネタですか？

極：相手の攻撃をガードした瞬間にガード方向を切り替えると、のけぞりが少なくなっ[illegible]

キ：それは知らなかった！

極：[illegible]

キ：でも今作って、立ちガードからしゃがみガードに切り替えると、一瞬ガードが解けちゃいますよね？

極：[illegible]

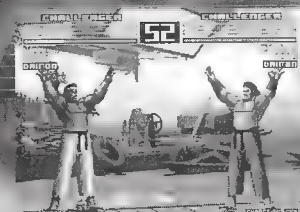


[illegible]できる場面が増えるかも。

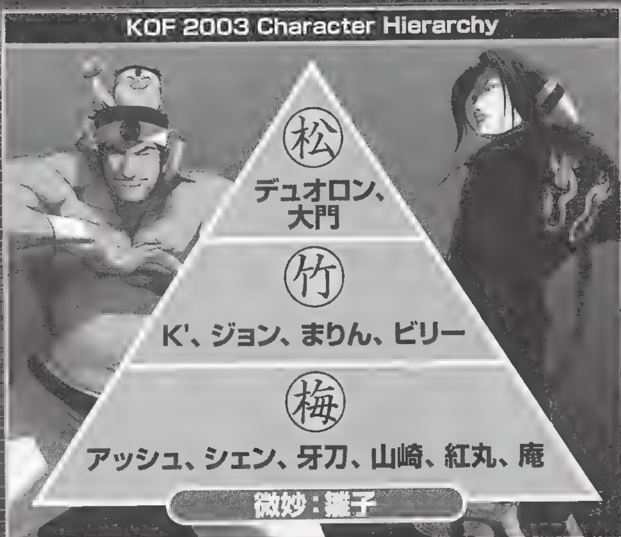
KOF事典2003
そのほか交代攻撃への対処：めくりジャンプ攻撃も、対空交代攻撃への有効な手段となる。相手は容易に交代攻撃を出せないはずだ。また、ジャンプ攻撃を出すなら、相手のパワーストックが少ないときがオススメ。交代攻撃が地上ヒットして相手のストックが2個あると、リーダー超必殺技で致命傷。逆にストックが無ければ、交代攻撃自体出せないので安全だ！

強いのは誰だ!?

年刊ヒエラルカディア2003



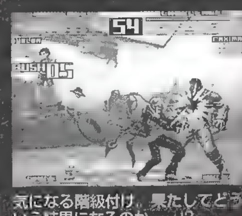
「どのキャラがどのランクなのか?」という疑問に答えるべく、上位キャラを中心に階級付けしてみた。これを読んでから闘劇を観戦すれば、より面白くなる――ハズ!?



「ヒエラルキー」とは?

ヒエラルキーとは、階級制度のこと。編集部内の意見を元に、独断で「KOF2003」のキャラを階級付けしてみた。

階級付けは、一般的に強キャラといわれるランクまで。残念ながらヒエラルキーに組み込まれていないキャラは、性能的に厳しいため、上位グループにそうとうな苦戦を強いられる模様。


気になる階級付け。果たしてどういう結果になるのか……!?

松 頂点グループ

●デュオロン

デュオロン相手に有利を付けられるキャラが居ないとまでいわれることから、間違い無く最強キャラに位置する。幻無脚をうまく使うことによって相手を全く寄せ付けず、追い詰められても、一瞬で相手の裏に回って逃げることのできる飛毛脚で、ほとんどのキャラは[illegible]ることだろう。[illegible]お手上げ[illegible]。

●大門

デュオロンと比べると基本的な性能に劣るため、相手によっては一歩譲るが、大門の[illegible]力はなんといっても爆発力。自分のターンを手にすることができれば、「[illegible]」の一振りで、どんな状況からでもひっくり返せる可能性があるのだ。

竹 上位グループ

●K'

ジャンプDやアイントリガーといった技が強く、安定した試合を展開できる。ダメージの高いチェーンドライブで、アイントリガーによるガード不能は高ポイント。

●ジョン

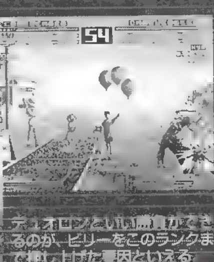
判定の強い通常技がそろっている。守りが堅いだけでなく、[illegible]豊富な技でいろいろなキャラに対応していけるのが強み。

●まりん

ガード崩し能力が低いため、相手に体力リードしている場合は逆転が難しいが、体力的に有利な状況で、その真価を発揮する。スズメバチによる性能な逃げを捕らえるのは容易なことではない。

●ビリー

[illegible]のあるけん制、交代攻撃による対空、[illegible]と体力を奪うスタイルが得意。[illegible]に苦手なキャラが少ないのが、高評価のポイント。


総合力が高いK'。抜け出すのが難しいガード不能連係の存在が、強さの一つ。


デュオロンといい勝負ができるのが、ビリーをこのランクまで押し上げた要因といえる

梅 まだまだイケる

●庵

[illegible]の存在が大きいが、[illegible]不安があるため[illegible]払いの性能がもう少し高かったら違ったかも。

●アッシュ

爆発力[illegible]追撃と対空技で[illegible]は高いが、扱いが難しいため、プレイヤーの[illegible]。

●シェン

ラッシュ力と爆発力には目を見張るものがあるが、イマイチ安定度に欠ける[illegible]。

●牙刀

接近時の連係は強力だが、一発が軽いのが弱点。

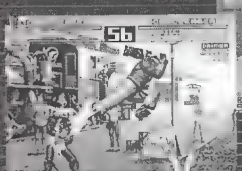
●山崎

[illegible]けん制、投げと多彩な技は一通りそろっているが、接近[illegible]が難しい。

●紅丸

反動三段蹴りによるゲージ回収効率と、交代攻撃での完全対空が強力な紅丸。しかし崩し能力の低さから、このランクに落ち着いた。

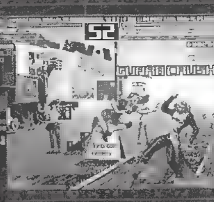

使い方次第ではトップクラスも狙えるが、デュオロン戦に厳しいのが辛いところ。

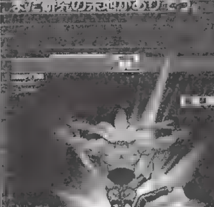

[illegible]体では立ち回り面に不安があるので、このランクが妥当といえる

その他の注目キャラクターは?

微妙なランクでは雛子が挙げられる。リーチが短く、ジャンプの軌道も低いため、接近するにまでが非常に困難。その半面、近付いた場合のジャンプDのガードクラッシュ値の高さ、連続技を決めた際のダメージの高さを見ると「もしかして強いのでは?」と思わせる。

また、無敵時間の長さを活かし、がぶり寄りを叩き込みなどが決めれれば、大ダメージが期待できる点が頼もしい。


投げキャラはシステム上、[illegible]力に期待できる。[illegible]チームに1キャラ必須か!?


位置付けが難しい雛子。まだまだ研究の余地がありそう。

まとめ

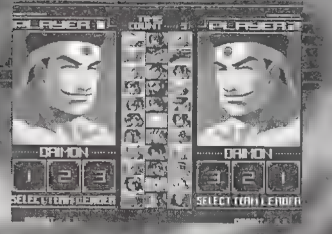
本作では使用キャラが片寄っていて、下位グループが活躍する機会はあまり見られない。しかし、やり込み次第では、下位のキャラでもまだまだいけるはず。

まずは、闘劇の舞台で少ないながらも通過を決めている下位キャラ使用プレイヤーの活躍に期待したい。

KOF事典2003 編集部最弱アンケート:「最弱キャラはだれ?」という素朴な疑問に答えてもらいました。結果は ……極限堂:マキシマ、ラオウ:マキシマ、書記:マリー、キャベツ:レオナ。マキシマに2票入ってますが、個人的に、コマンド投げがあるキャラは頑張れそうだと思っていたり……。皆さんの意見はどんな感じですか!?

これが真の闘いだ！

対戦構図2003



システムが大幅に変更された今作。ここでは[illegible]を前提とした、対戦の流れを見ていこう。「[illegible]キャラは結構」という人も、対戦の流れを理解する[illegible]でぜひ目を通してほしい。

まず、はじめに

シリーズを通しての常識かもしれないが、コインを投入した瞬間から闘いは始まっているのだ！

ゲーム構成の基本

まずはリーダーを選ぶわけだが、ここが非常に重要。リーダー超必殺技の性能は試合のゆくえを左右するほど影響があるので、確実に決めたい。リーダー超必殺技は威力に優れ、決めやすいものが望ましい。ここではコマンド投げのリーダー超必殺技を持つ、大門を推したい。

リーダー超必殺技を組み込んだ連続技を決めるには、ほかのキャラから交代攻撃で決めリーダーに代わる方法が手っ取り早い。となればもう一人は交代攻撃を決める機会が多いキャラを入れるといいということになり、これにはデュオロンが当てはまる。単体でのキャラ性能も申し分無いことは、周知の事実だ。

最後の一人については選択の余地がある。役割は、パワーストックをためつつ交代攻撃の機会をうかがうこと。詳しくは次ページ[illegible]。

キャラが決まったら、次はオーダーセレクト。ここで注意したいのが、リーダーが先に倒れてしまうと、リードを奪われていた場合に逆転の可能性が低くなってしまうことだ。よって、リーダーは連続技要員として控えに回すのが賢明だ。一人目が倒された後も交代攻撃からリーダーにつなげたい点から、リーダーは3番目が望ましい。3番目に固定しておけば、交代攻撃はCD同時押しで出せばいいので、覚えやすい（欄外に補足あり）。



リーダーは大門が最有力。リーダー超必殺技がコマンド投げなので、決める機会も多い。

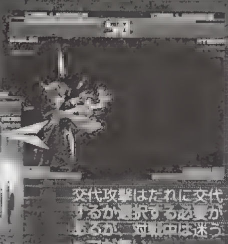


デュオロンは交代攻撃を当てやすいキャラ。相手の交代攻撃もくらいにくい。





たとえ一人目が倒にやられても、リーダーに[illegible]なげ[illegible]



リーダーを3番にしておけば、交代攻撃は常にCD同時押しでオッケー！

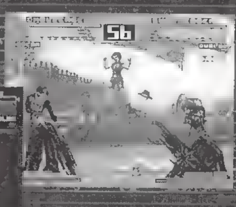
交代攻撃はだれに交代するか選択する必要があるが、対戦中は迷う[illegible]

いざ！死合う

チームの役割分担が決まったら、実際の対戦へ。ラウンド2は無いので、気合を入れて挑もう。

序盤の開幕

一人目の狙いは、交代攻撃を決めてリーダー超必殺技へつなぐこと。先のチーム構成からすると、デュオロンが当てはまるだろう。デュオロンはキャラ性能が高いため不利がつくキャラは[illegible]ないと言っていい。[illegible]リードを奪えば交代[illegible]を[illegible]ので、一番目に持ってくるのは[illegible]。[illegible]相手もデュオロンを[illegible]ことが考えられるので、[illegible]同キャラ対策を[illegible]しつつ試合をはめよう。デュオロンが居ない場合は、[illegible]交代技をメインに立ち回ろう。



先鋒対決が今作での最重要ポイント。交代攻撃を狙いつつ、慎重に立ち回ろう。



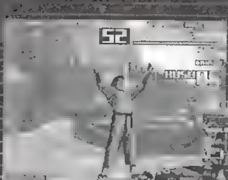
交代攻撃をヒットさせたら（リーダー）超必殺技[illegible]

一人目を倒した場合

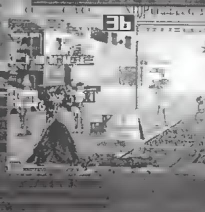
一人目対決を制した場合は、交代攻撃での対空を[illegible]しながら、深追いしないようにリードを守るのが基本。

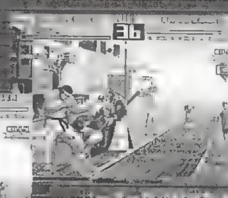
次に、交代攻撃を当てた後でリーダー超必殺技を決めて一人目を倒した場合。この場合はリーダー大門が画面上に残り、パワーストックはゼロ。後々のことを考えると、早めに一番手のキャラに交代したいところだ。

ここでは、とにかくパワーストックを1個ためることを最優先。パワーストックがたまったら対空交代攻撃を狙い交代のチャンスをうかがおう。この交代攻撃は無理に[illegible]リスクの[illegible]交代狙い[illegible]で引きつけての[illegible]リードにこだわる必要は無い。



ジャンプ攻撃と相打ちしたときに追撃しなければ、通常交代が間に合う。





うまくパワーストックをためることができたら、交代攻撃を当てにいこう。

リーダー[illegible]一人目[illegible]パワーストック[illegible]

一人目がやられた場合

一人目が先にやられてしまった場合は、圧倒的に不利。やはり逆転のカギとなるのは交代攻撃だ。対空や反撃、連続技など、チャンスがあればパワーストックを惜しまずに最大級の連続技をたたき込めるよう準備しておこう。

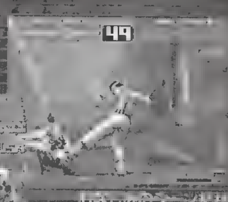
しかし、この状況では相手もリードしているため、うかつに攻めてこない可能性が高い。ここは、いかにプレッシャーをかけていけるかが勝負。

相手にパワーストックが無ければ、ガードクラッシュ狙いで強引に攻めることができる。パワーストックをためようと攻めてくるのなら、じっくり腰を据えて迎撃し、ジャンプ攻撃などに交代攻撃をあわせていこう。





ガードクラッシュを狙う勢いで攻め立てよう。



焦って跳び込んでくれれば[illegible]けものだ。

[illegible]相手のパワーストック[illegible]

KOF事典2003

交代攻撃の謎!?：交代攻撃はBC同時押しで上のキャラ、CD同時押しで下のキャラが出現するようになっている。しかし、BC同時押しで交代攻撃を出したはずなのに、下のキャラが現れてしまうという現象がある（その逆は無い）。リーダー超必殺技を決めるチャンスをフイにしてしまうのはもったいないので、やはりリーダーは3番手にするのがオススメだ。

後一人を選ぶ上で

真剣勝負を挑む上で、最後のセレクトについて考えてみよう。交代攻撃への布石を敷けるかが重要だ。

役割を知ろう

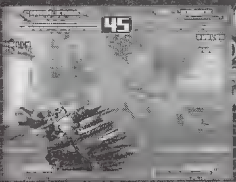
前述の展開を前提に、二人目として登場するキャラ。これは大門、デュオロンと闘うことになるのは避けられないということを覚悟しよう。

以下に紹介する4キャラそれぞれに長所があるので、逆転のきっかけにもなり得る行動をいずれも持っている。

基本的な方針としては、交代攻撃をヒットさせること。決めるまで攻め込んでチャンスをつかむキャラも居れば、じっくり様子をうかがって立ち回れるキャラも居る。自分のスキルと相談しつつ、キャラを選択しよう。



組み合わせ次第では、試合を有利に進められる可能性も。



もちろんプレイヤーのスキルも重要な要素。気は抜けない。

BILLY

ビリー
安定度★★★
瞬発力★
オススメ度★★

立ち回りではしゃがみAをメインにけん制。これに➡+Aや垂直ジャンプA、リーチの長いジャンプCを交えていこう。以上の技なら対空交代攻撃などはくらいにくいので、中間距離では多用して大丈夫だ。

近距離では、下段判定のしゃがみBから弱強襲飛翔棍につながるので強力。加えてジャンプの上昇中に出す垂直中ジャンプCはしゃがみガード不能。使い分けてダメージを与えよう。

また、画面端で弱強襲飛翔棍を当てたら、超火炎旋風棍につなげられる。紅丸三段蹴り〜飛毛脚→交代攻撃からビリー出現〜の状況でも、いいダメージになる。

ビリーは基本的に待ちキャラなので、じっくり闘おう。



とにかく突く！飛ばせれば勝利は見えたも同然だ！



各種当て身技はパワーストックが無くても守れるので頼りになる。

チェック!!

- しゃがみAで腹を突き破る気持ちで！
- 当て身技もあるので守りは堅い！
- じっくりと我慢しながら闘おう！

K'

K'
安定度★★
瞬発力★★
オススメ度★★★★

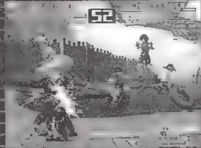
K'は通常時の立ち回りに優れたキャラだ。リーチの長いジャンプDや、弱のアイントリガー、セカンドシュートによるけん制は大門相手に非常に有効。また、ジャンプしたところに対空交代攻撃を決められれば、理想的な展開といえる。

近距離戦では発生の早いしゃがみA×2のヒット確認から、超必殺技のヘブンズドライブへつないでいこう。これにしゃがみガード不能の➡+Aを交ぜてガードを崩していこう。

ダウンを奪った後は、起き上がりに早めに弱アイントリガーを重ねよう。派生の弱ブラックアウトに移行すればガード不能になる。画面端なら空中ヒットから交代攻撃で追撃も可能。



大門相手ならアイントリガーを打ちまくれ！ジャンプには交代攻撃だ。



デュオロンの飛毛脚には、後方ジャンプDが割と有効。

チェック!!

- 弱アイントリガーでけん制。跳ばせて落とせ！
- 対デュオロン戦はジャンプDとしゃがみAで待ち気味に！
- ➡+Aのヒットを信じるべし！

HINAKO

雛子
安定度★
瞬発力★★★
オススメ度★★

雛子は連続技による圧倒的な攻撃力がウリ。リーチに優れた通常技を持たないため、立ち回りにやや苦しい感があるが、それを補って余りある爆発力を持っている。当然だが雛子に免疫が無い相手であれば、一瞬で勝負が付けられる、そんな決め技のある不思議なキャラクターだ。

通常技では3回の攻撃判定を持つジャンプDが超強力。攻撃判定の持続時間が長いので、対空交代攻撃で地上ヒットを狙われることも無い。ただ、通常距離から出してもデュオロンには幻影脚、外れて落とされてしまう。接近するまではガマンだ。

ある程度接近したら、移動投げのかぶり寄りも狙おう。決まれば一発逆転が十分可能だ。



小ジャンプDは超強力。気絶させやすく、ガードクラッシュも狙える



かぶり寄りが決まれば一発逆転！相手の攻撃に無敵時間を合わせよう。

チェック!!

- じっくり腰を据えて接近、小ジャンプDで特攻！
- 勇気を振りしぼってかぶり寄れ！
- 永遠に追いかけ続ける気持ちでいけ！

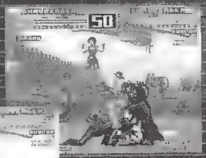
BENIMARU

紅丸
安定度★★
瞬発力★★
オススメ度★★★★

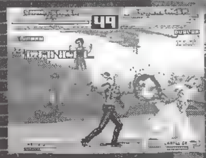
紅丸はしゃがみ姿勢が低いので、相手のジャンプを引き付けやすい。ということは、対空交代攻撃の地上ヒットを狙いやすいということだ。このことは常に念頭に置いておこう。

相手をジャンプさせるためのけん制技はそろっている。特に反動三段蹴りはスキが小さく、パワーストックもたまる。連発していっても構わない。

パワーストックは、対空交代攻撃以外にも使い道がある。反動三段蹴りをスーパーキャンセルしての雷光拳だ。しゃがみC→反動三段蹴りから、しゃがみC→（居合い蹴り空振り）→反動三段蹴りからのつなぎをデュオロンの飛毛脚に決められれば勝率アップは間違い無い。



しゃがみCから居合い蹴り〜反動三段蹴りを素早く入力。



ヒット確認をしてスーパーキャンセル雷光拳までつなげよう。

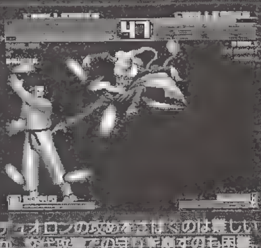
チェック!!

- しゃがみ姿勢の低さを利用して対空交代攻撃！
- 反動三段蹴りでゲージため兼クラッシュ狙い！
- 飛毛脚に反応しろ！

明日のために　チェックリスト

- 対空での交代攻撃はしっかりやっている？
- リーダー超必殺技を決めているか？
- 不用意なジャンプはしていないか？
- チーム構成に問題は無いか？
- 「最初が肝心」が心に刻まれているか？

さぁ、ゲーセンへGO！



デュオロンの攻めをさばくのは難しいが、交代攻撃での守りを崩すのも困難。



真剣勝負では、交代攻撃を決めるか、決められないかという勝負になることが予想される。デュオロンは交代攻撃の外から攻撃を仕掛けられる数少ないキャラ。技性能で頭一つ抜けている感は否めないが、逆にデュオロンが居ない状態では、交代攻撃という盾を突き破ることは困難だろう。

KOF事典2003
庵はどうなの？：稼動当初は猛威を振るった庵。起き攻めが強力な点は相変わらずだが、K'やアッシュといった強力な飛び道具を持つキャラには苦戦必至。近ごろは影を潜めつつあるようだ。しかし、リーダーにした場合は単体でもコマンド投げから大ダメージが取れるので、悪いキャラではない。いっそリーダーにしてみる？

今月も読んで得する情報満載！

SEGA PRESENTS

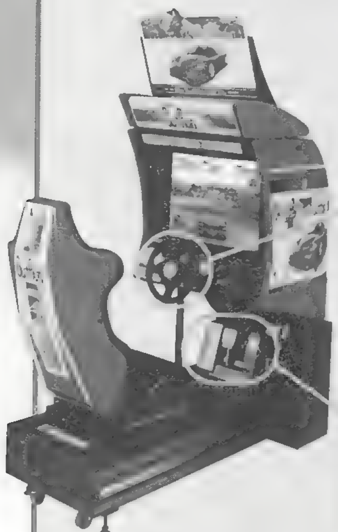
OutRun2

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

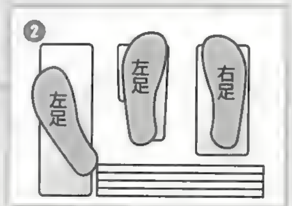
今月は“フェイントモーション”を使った新たなドリフト方法を紹介！今回攻略するステージ3A～3Cの3ステージでこのテクニックをふんだんに取り入れ、自己ベストタイムの短縮を狙ってみよう!!

Text：キャサ夫　イラスト：閃屋

初心者のための操作アドバイス







①はハンドル。T字をセンターに、ハンドルの切り角は右、左ともに90度程度。少ないハンドルの切り角で簡単にマシンを操作できる。②はアクセル＆ブレーキ。アクセルは右足で踏み、ブレーキはクラッチが無いので左足で踏むのがオススメ。これで楽に操作できるはず。ただ、より速い走りを目指すなら、あまりブレーキに執着し過ぎるのはダメ。MTを選択して、「ギアドリフト」をマスターしよう！

Impression インプレッション

初心者の人は、ATで数回プレイしてみたら、思い切ってMTを選択してみよう！積極的にギアドリフトを使って練習すれば、ATとはまた違ったそう快感を味わえるぞ。

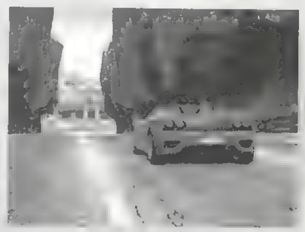
OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2003年12月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

普段は見られない絶景をたん能する！ フェラーリの車窓から

先月紹介のステージ5A&5Bに引き続き、今月はステージ5C&5Dを紹介。優雅な風景を見に行きませんか？







Ancient Ruins（エイシャント ルーインズ）

STAGE：5C

かつて貿易都市として栄えたといわれる巨大遺跡の中をひた走る。コースに点在する半壊した建造物や石像が印象的なほか、澄み切った青空と砂漠のコントラストが非常に映える。







Imperial Avenue（インペリアル アベニュー）

STAGE：5D

ヨーロッパで多く見られる石畳の大通りを疾走するコース。赤く染まった夕刻の空をバックに、ローマのコロッセオをモチーフにした思われる巨大な建造物が登場する。



『アウトラン2』オフィシャルHP　http://www.SEGA-AM2.co.jp/outrun2/



ヘアピン一つでコンマ数秒短縮!?

フェイントモーションからのドリフト

実際にドリフトテクニックとして用いられるフェイントモーション。曲がる方向と反対側に荷重をかけることで、よりマシンの向きを大きく変えてドリフトする……そんなテクニックが何と本作でもできちゃいました!?

フェイントモーションを使えば、速いスピードでインに寄れる！

フェイントモーションはドライブゲームでは珍しくないテクニック。しかし、まさか本作でも有効とは夢にも思わなかった。というわけで、フェイントモーションの有効性、コツなどを説明していこう。

まず、大きな特徴は、フェイントモーションを入れて滑ったマシンは、スピードが落ちないままインに寄れるということ。そのまま放っておけばグリップが回復してしまうが、グリップが回復するまでに従来の手順でギアチェンジすると、その状態からさらにマシンが滑り出し、ちゃんとしたドリフト状態になる(ここからスピードが落ちる)。つまり、直接ギアドリフトをした場合に発生する予備動作をフェイントモーションで補うことになるのだ。

これにより、従来のギアドリフトのように「スピードを優先すれば、進入で膨らんでインへの寄りが遅くなる」、「インに張り付こうと早めにドリフトしてスピードが落ちてしまう」といった問題点を丸ごと解消して、速いスピードかつインに張り付いたままのコーナリングが実現できる。本作のタイムを縮める大きなポイントでもある「より速いスピードでインに張り付く」という課題を見事に克服できるテクニックといえよう。

フェイントモーションのコツは、マシンをしっかりと滑らせるためにも振る方・曲がる方へのハンドル操作は極力フルロックで行なうこと。また、フェイントモーションからのドリフトはギア操作でなければ効果が発揮されないので注意。キツいヘアピンほど驚異的な速さを実感できるのでぜひともマスターしよう。

発想の閃きが抜群！　情報提供：「電気屋」氏

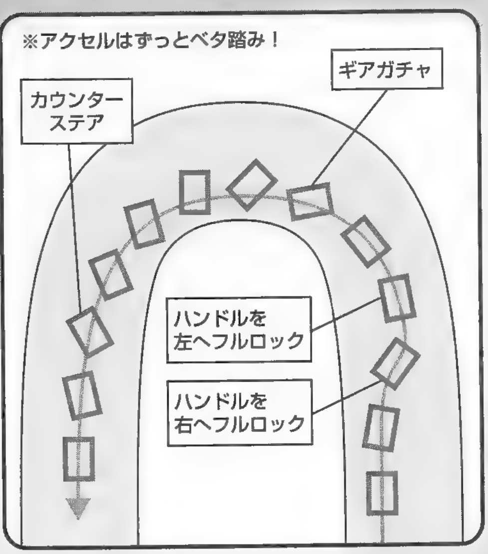


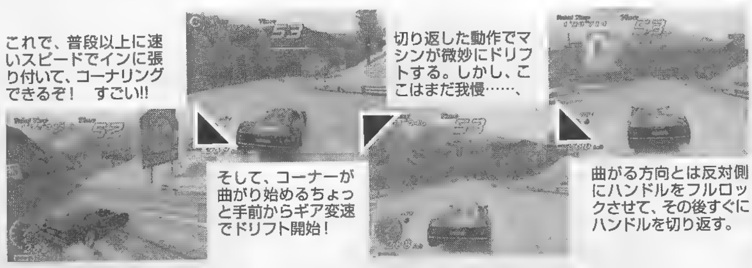
GOAL E

ランキング	ハンドルネーム	タイム	エリア	ネーム	車種	AT/MT	ルート
1	電気屋	4'13"692	大阪府	R0K	F40	MT	R 6

コメント ここから本気モード　Date 2004/03/10 22:41:03

年末に関西へ旅に出た筆者。そこで出会ったのが、今回紹介しているテクニックを開発し、提供してくれた「電気屋」氏だ。本人いわく、捨てゲーのときにうっかり見付けたテクニックらしいです(笑)。彼は昔からドライブゲームの腕がピカイチ。本誌ハイスコアでも1位独占中！





これで、普段以上に速いスピードでインに張り付いて、コーナリングできるぞ！　すごい!!

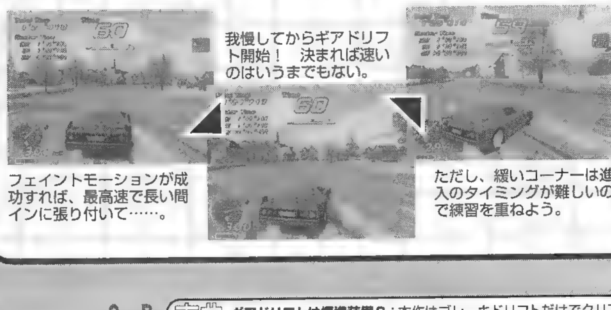
そして、コーナーが曲がり始めるちょっと手前からギア変速でドリフト開始！

切り返した動作でマシンが微妙にドリフトする。しかし、ここはまだ我慢……、

曲がる方向とは反対側にハンドルをフルロックさせて、その後すぐにハンドルを切り返す。

S字でフェイントモーションを使う

緩いコーナーでは、タイミングを遅めにしてドリフトを開始させる走法が有効。これは、最高速の状態でインに近いところをできるだけ走り、アウト側へ限界まで膨らんでドリフトした方が速いからだ。そしてこんな場面でも、フェイントモーションからのドリフトを取り入れてみると、意外に速く走ることができる。ただし、コーナーが緩い分、フェイントモーションを入れるタイミングがシビアになる。要練習だ。



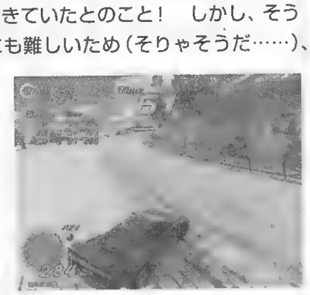
フェイントモーションが成功すれば、最高速で長い間インに張り付いて……。

我慢してからギアドリフト開始！　決まれば速いのはいうまでもない。

ただし、緩いコーナーは進入のタイミングが難しいので練習を重ねよう。

開発者もビックリ!?　実は……

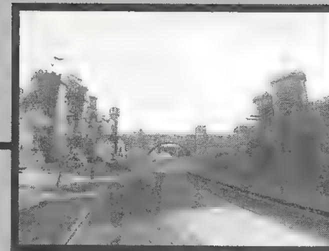
取材でSEGA-AM2に赴いた際、フェイントモーションからのドリフトについて開発者の方に少しだけ話をうかがってみたところ、その返事は……、何とロケテストのときはフェイントモーションから直接ドリフト(ブレーキ＆ギア操作はいらず)ができていたとのこと！　しかし、そうすると真っすぐに走るのがあまりにも難しいため(そりゃそうだ……)、スピードが落ちないままでフェイントモーションのみを残し、グリップは回復するように修正したとのこと。これにはびっくり！　フェイントモーションからギアドリフトは、まさに奇跡の産物というわけ。そして、このテクニックを見た開発者も「それを使うのかよっ!?」とびっくりしていました(笑)。



ロケテストでフェイントモーションからのドリフトを体験した人は居るのだろうか？

OutRun事典　**ギアドリフトは標準装備？**：本作はブレーキドリフトだけでクリアを目指すのが難しい。ブレーキドリフトではアウト側の砂地まで流れたり、壁に接触したりと、曲がれないコーナーが多いからだ。しかし、そのようなコーナーはギアドリフトなら曲がれたりする。そのため、初心者の人にはぜひともMTを選択して、ギアドリフトを練習してもらいたい。

Castle Wall（キャッスルウォール）



中盤のS字コーナーと最後のヘアピンが、大きくタイムに影響するステージ3A。草地に作られたコースの路肩は、ちょっとはみ出しただけで減速するので注意。丁寧かつきれいなラインでコーナリングしよう。

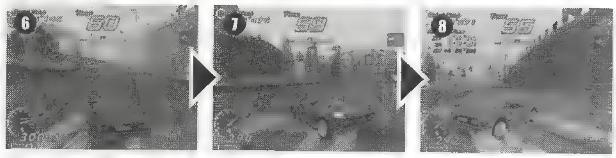
目標ラップタイム
0'53"550



キャサ夫のワンポイントアドバイス

やはり中盤のS字と最後の二つのヘアピンがカギ。フェイントモーションを入れてインベタで走行し、うまくまとめれば53秒400台も夢じゃないが、コーナリング中の微妙なハンドル操作が肝となる。

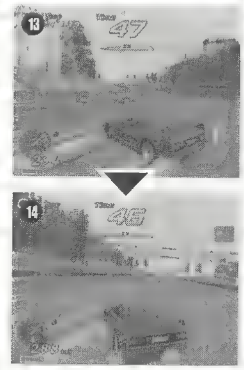
S字は右コーナーに重点を置く



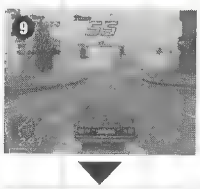
S字進入の左コーナーは極めて緩く、次の右コーナーのインにどれだけ寄れるかが課題。左コーナーへの進入には、フェイントモーションを取り入れてもいいが、タイミングが難しい。普通にミドルラインから進入し、できるだけ我慢して遅めにギアドリフトを開始する方が安全だろう。ギアドリフトを開始したら早い段階で右へ切り返し、右コーナーのインに寄ったらハンドルを微妙に修正しながらコーナリング。その後はミドルラインで立ち上がっていこう。脱出速度が286キロ前後なら合格といえる。

草を削る感じで

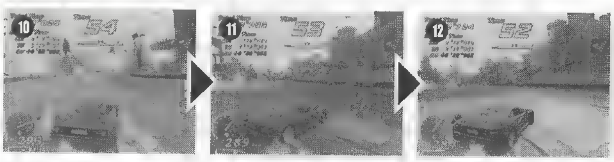
最終ヘアピンコーナー。コース中央やや左寄りの位置からフェイントモーションを入れ、ギアドリフトでインベタのままコーナリング。立ち上がりで290キロ前後なら合格。



ドリフトは早めだけど……

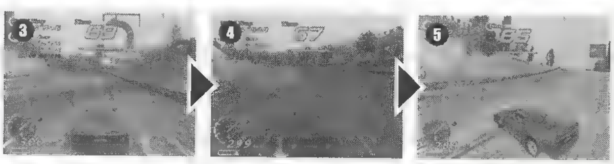


コース中央やや右寄りの位置からフェイントモーションを入れてギアドリフト開始。早めにインに寄るのだが、ここはクリッピングポイントが奥にあるため、インに寄ったらワンテンポ待ってからハンドルをロックさせてコーナリング。出口手前はRが緩くなっているので、インへの突っ込み過ぎに注意。



膨らんだ瞬間にブレーキドリフト

左カーブ横にある3枚目の看板を通過すると同時にゆっくりとハンドルを左へ切り、インへ寄っていく。インに寄ったら、アウトへ膨らむまでちょっと我慢してからブレーキドリフトを開始。288キロ前後で立ち上がれれば問題無い。



さり気なく複合コーナー

長く緩い右カーブ。ここはずっとインベタで走れるが、中盤が少しだけキツくなっているので、タイミングを計ってからハンドルをいっぱいに切ってコーナリングしよう。すぐさま再び緩くなるのでコースアウトに注意。





OutRun事典　**フェイントモーションのコツ**：マシンを振る方向とマシンが曲がる方向にハンドルをフルロックさせてフェイントモーションを繰り出せば、その分長い間マシンが曲がる方向へ滑る。つまり、その分長い時間最高速で走っていられるので、ギアチェンジは極力我慢してから行なおう。中途半端なフェイントは無意味に等しいので、思い切って操作することが重要だ。



タイムアタック攻略　STAGE：3B

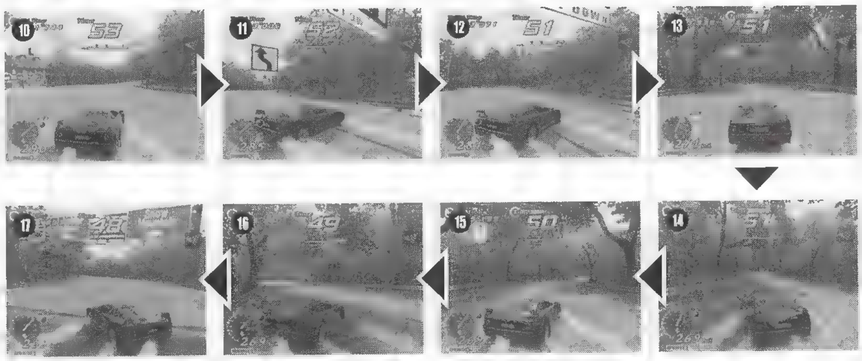
Coniferous Forest（コニフェラス フォレスト）

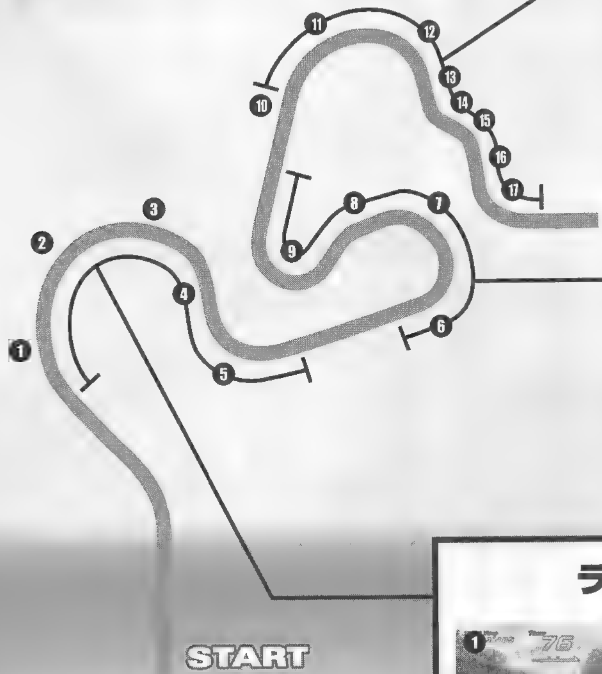
目標ラップタイム 0'53"500

後半の連続S字コーナーをどう抜けるかが課題となるテクニカルステージ。巷では全ステージ中、最も難しいといわれている。ゴールBorCで最速タイムを目指すならば、必ず経由しなければならないステージだ。

早め早めの切り返しが肝心

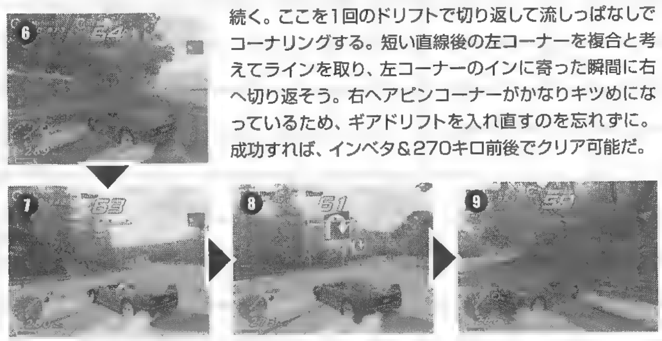
長い右の複合コーナーを右から2車線目に位置して走行し、複合部分でアウト側にマシンが膨らみ始めた瞬間にギアドリフト開始。右に寄り切った段階で短い直線になりS字注意の看板が出現するので、この看板の2枚目を目安にハンドルを左へ切り返そう。切り返す際、アクセルを一瞬離して素早く切り返すと同時にギアドリフトを入れ直すのがポイントだ。ギアドリフトが成功すれば、ここからは比較的簡単。マシンが左を向いた瞬間にハンドルを右へ切って切り返し、その後すぐさま左コーナーが待ち受けているので、アクセルを一瞬離して左に切り返そう。立ち上がりで270キロ前後なら成功だ。





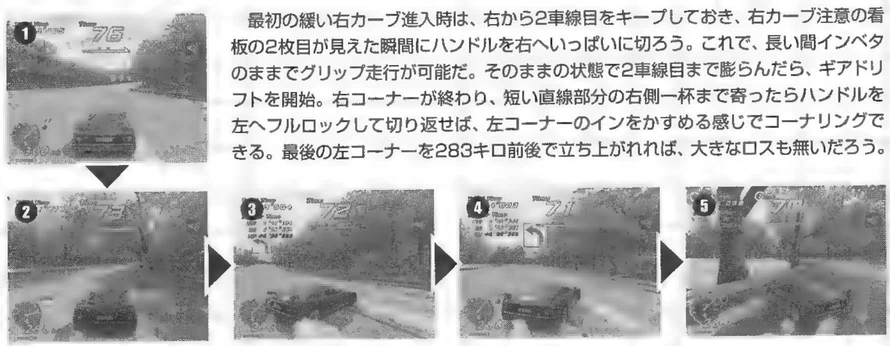
長いドリフトからさらにギアドリフト

大きめの左ヘアピン進入時は、フェイントモーションを入れてからギアドリフト開始。フェンスが無くなり視界が開けると、短い直線→緩く短い左コーナー→右ヘアピンと続く。ここを1回のドリフトで切り返して流しっぱなしでコーナリングする。短い直線後の左コーナーを複合と考えてラインを取り、左コーナーのインに寄った瞬間に右へ切り返そう。右ヘアピンコーナーがかなりキツめになっているため、ギアドリフトを入れ直すのを忘れずに。成功すれば、インベタ＆270キロ前後でクリア可能だ。



ライン取り次第ですべてパターン化が可能

最初の緩い右カーブ進入時は、右から2車線目をキープしておき、右カーブ注意の看板の2枚目が見えた瞬間にハンドルを右へいっぱいに切ろう。これで、長い間インベタのままでグリップ走行が可能だ。そのままの状態で2車線目まで膨らんだら、ギアドリフトを開始。右コーナーが終わり、短い直線部分の右側一杯まで寄ったらハンドルを左へフルロックして切り返せば、左コーナーのインをかすめる感じでコーナリングできる。最後の左コーナーを283キロ前後で立ち上がれれば、大きなロスも無いだろう。



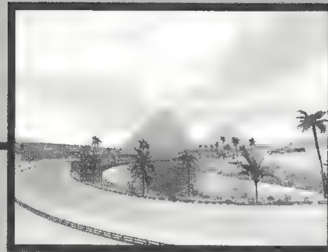


キャサ夫のワンポイントアドバイス

緩く長いコーナーを起点に複合やS字コーナーが始まるため、進入ラインが大切。中盤の走法はまだ考える余地ありだが、それよりも最後の連続S字コーナーを克服するのが先決だ。うまくいけば53秒を切ることも可能。

OutRun事典 **的確なハンドル操作でロスを無くせ！**：ドリフト中にマシンが減速してしまうのは仕方無いことだが、その際必要以上にハンドルを切ってマシンが減速してしまうのはちょっといただけない、同じようなライン取りでも、ドリフトの角度で脱出スピードが異なるので注意しよう。コンマ数秒のタイムを縮めるためにも、ハンドル操作は極力小さく抑えていくこと。

Desert（デザート）



このステージの難度を上げているポイントは1カ所。中盤にあるシケインの存在だ。何とも絶妙なバランスでレイアウトされたこのコースを、54秒フラットで走れることを目標に頑張ろう！

目標ラップタイム
0'54"100

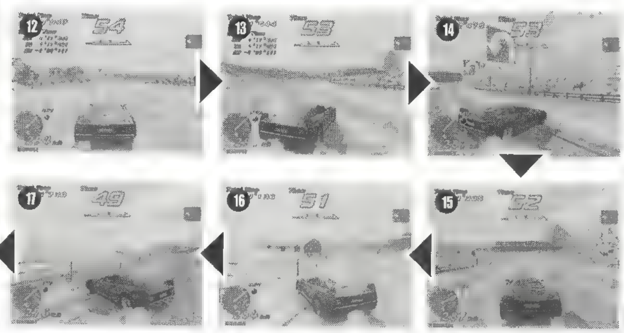
砂地にフロントタイヤを乗せてドリフト

右カーブの最後の看板を目安にアウト側ギリギリからインへ切り込み、フロントタイヤが砂地に乗った瞬間にギアドリフトを開始。そのままフロントタイヤを砂地に乗せたインベタの状態を維持させて出口までコーナリングしよう。立ち上がりでスピードが278キロ前後だったら、ドリフト制御も申し分ない証拠。



ギアドリフトの入れ直しが課題

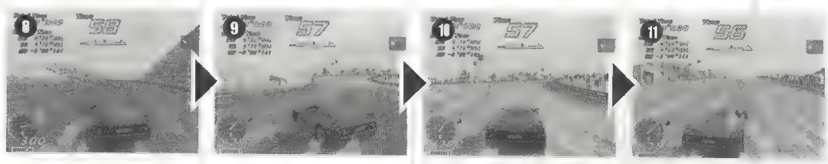
シケインを290キロ以上でクリアし、素早くグリップを回復させておけば、右コーナー進入までに最高速になっているはず。右コーナーへはアウト側から早めに進入して、インに寄った段階でギアドリフトを開始して右コーナリング。次の短い直線部分が見えたら、早めにハンドルを左へ切って極力コース中央で切り返そう。この切り返しの際に、ギアドリフトを入れ直すのを忘れずに。ギアドリフトが成功すれば、アウト側に膨らむこと無くインベタでコーナリング可能だ。カーブがカクンと緩くなったらグリップを回復させて加速していこう。





左部分を直線的に走るイメージが大切

2枚目のシケイン注意の看板を目安に、コース中央からフェイントモーションを入れ、かなり遅めにギアドリフト開始。ドリフト中は極力ハンドルをセンターに戻し、左コーナーのクリッピングポイントに向かって直線的に走行。進入する瞬間にハンドルを右へ切り、アクセルを一瞬離して切り返せば、295キロでクリア可能だ。



どれだけインに寄せられるかがポイント

フェイントモーションの練習に最適ともいえる左コーナー。2枚目の左カーブ注意の看板を目安にフェイントモーションを入れ、やや引っ張ってからギアドリフト開始。タイミングが合えば、ハンドルを左へ一杯に切った状態でフロントタイヤを砂地に乗せてコーナリングできる。立ち上がりは288キロ前後でOKだ。





キャサ夫のワンポイントアドバイス

コース脇の砂地へは見た目以上に入り込めるので、思い切ったドライビングをしよう。問題となるのはシケイン。ここのコーナリングの成否が最後のコーナーまで響くので、最初のうちは280キロ前後を目標とし、徐々に脱出速度を上げていていこう。しっかりまとめて走れば、54秒を切ることも可能だぞ。

OutRun事典　**対戦拒否**：ゲーム内のガイダンスでは、通信筐体で対戦をする際に「ブレーキ＆ビューチェンジボタンで対戦相手の待ち時間をキャンセルできる」とあるが、最初からブレーキ＆ビューチェンジボタンを押した状態でスタートボタンを押せば、対戦相手の待ち時間そのものをキャンセルしてカーセレクト画面になる。"うっかり対戦防止策"として覚えておこう。



最後の隠しコースが判明！
イベントレースも絶好調!!

BATTLE GEAR 3 Tuned
BATTLE GEAR 3
バトルギア3チューンド

Impression
超弩級Bを走り、シチュエーションが変わるとこうも難しくなるのかと実感。昔「BG2」をプレイした人はぜひ走ってみて！

今月は最後の追加コース「超弩級B」の紹介と、「上級B」のコース攻略をお届け！カーセブンカップ最終回の結果、第2回新アルカディアカップの情報も見逃すな!!

Text：するする

バトルギア3 Tuned
■メーカー タイトー
■ジャンル ドライブ

2004年4月28日（水）全国一斉に 超弩級Bコース 登場！

この本が出る直前に、全国のゲームセンターに登場するであろう「超弩級Bコース」。このコースを見て、昔を懐かしむプレイヤーも多いのでは？

往年の超難関コースが復活

やはり超弩級コースにもBコースが存在した！ このコースレイアウトを見て「あれ？」と思った人も多いのでは？ そう、このコースは「バトルギア2」超弩級コースのリメイク版なのだ。それなら、コースの流れも知っているし、サクっとクリアできる……と思いきや、ガードレール周りの作りやレース中の気候が変化したことでコースの難度が上がっており、クリアするのがなかなか難しい！ それでは、リニューアルされたコースを見ていくとしよう!!

この付近は比較的コース幅を確保しやすいが、キツいコーナーが多く、進入速度を誤るとすぐにラインが膨らんで大きなロスになるので注意！

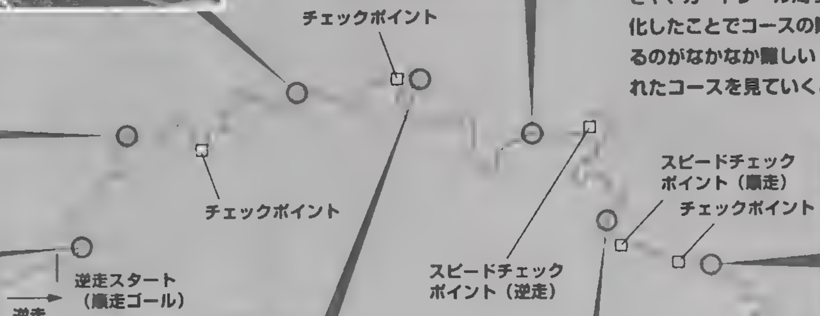


写真で確認できるように、このセクションは山特有の気象である「霧」で視界が悪い！





このセクションでも、再び霧が発生！ 視界が悪い中で、いかにミスを抑えていくかがポイントになる。





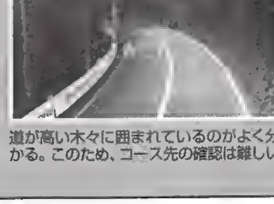
狭いコースを抜けてくると、コース幅が広がり速度を上げられる。この先でスピードチェックがあるぞ！



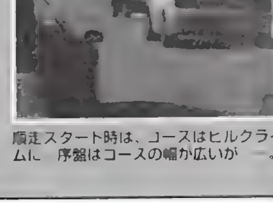
コース幅が広がって走りやすくなるが、順走でここまで来るためには、相当なテクニックが必要。まずはノーミスで走ることを目標にしよう。



コース中盤に高速セクションがある。この前後の処理次第で残りタイムが大きく変わってくるぞ！

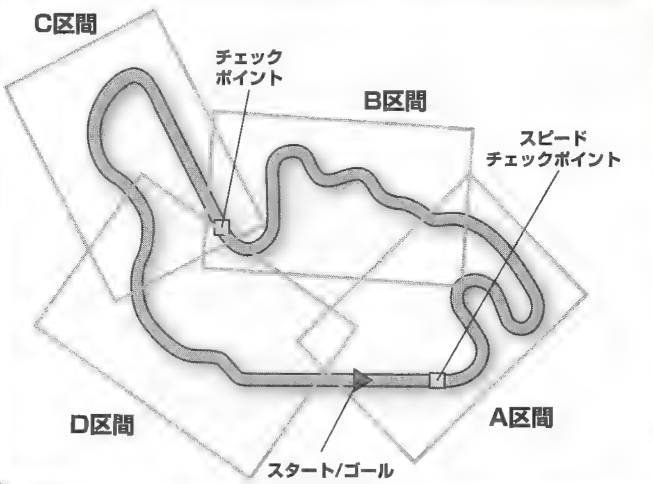


道が高い木々に囲まれているのがよく分かる。このため、コース先の確認は難しい。



順走スタート時は、コースはヒルクライムに。序盤はコースの幅が広いが……。

バトルギアネット http://www.battlegear.net/



上級Bコース

JYO-KYU B COURSE

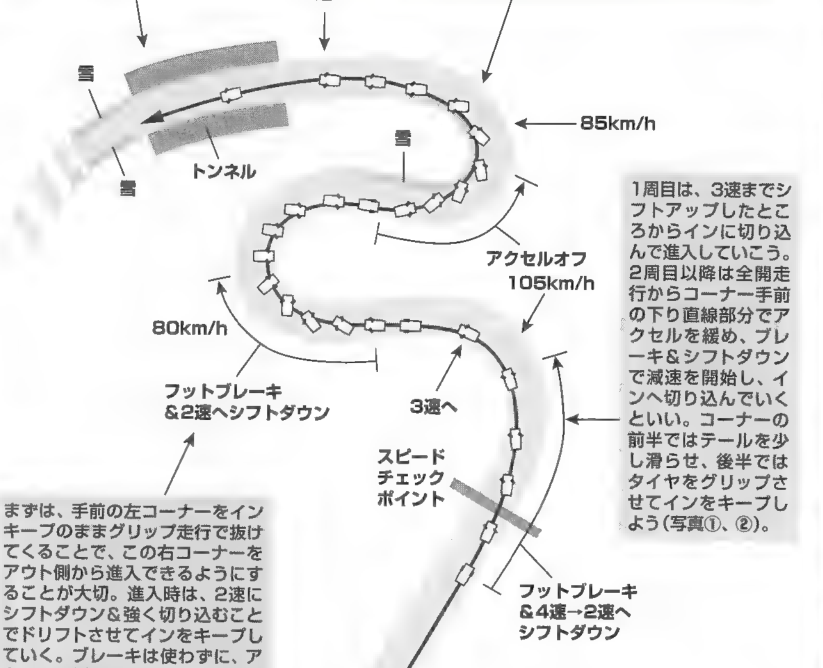
いかにも酸素が薄そうな高高度の「上級Bコース」を匠モードで走る！ このコースの攻略でポイントになってくるのは、コース両脇にある雪。この雪に踏み入れると、抵抗が生まれて速度が落ちてしまうのだ。これを把握した上で、速く走れるラインを作っていこう！



使用車種：NSX TYPE R［NA2］

左コーナーを抜けたら、緩く左に曲がりながら加速して3速へシフトアップ。定石通りにインをキープしてタイムを縮めたい。トンネルを抜けた直後の左のインを突いていくために、トンネル内で少しラインをふくらませるようにしていくこと。

手前の右コーナーを抜けたらすぐに左へ切り返していく。2速ホールドの状態からアクセルを緩めて減速し、インへ切り込んでドリフトさせていこう。このインには雪が残っている。その抵抗を使うことでしっかりテールを振るようにしてインをキープするといい。コーナーの後半では加速させるためにハンドルを戻していくが、その際インの雪から離れるようにして加速を促すこと（写真④、⑤）。

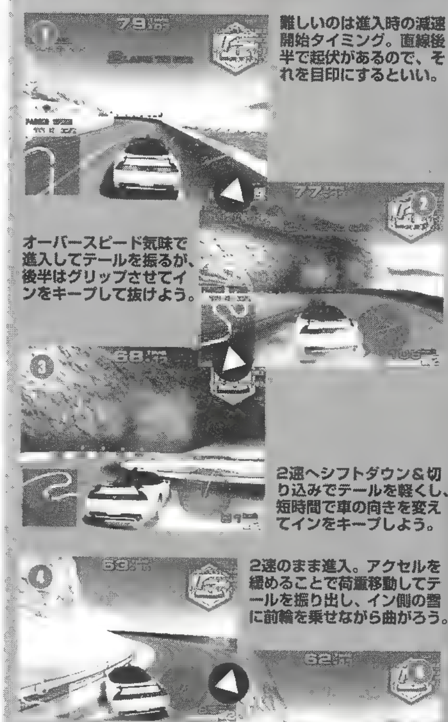


1周目は、3速までシフトアップしたところからインに切り込んで進入していこう。2周目以降は全開走行からコーナー手前の下り直線部分でアクセルを緩め、ブレーキ&シフトダウンで減速を開始し、インへ切り込んでいくといい。コーナーの前半ではテールを少し滑らせ、後半ではタイヤをグリップさせてインをキープしよう（写真①、②）。

まずは、手前の左コーナーをインキープのままグリップ走行で抜けてくることで、この右コーナーをアウト側から進入できるようにすることが大切。進入時は、2速にシフトダウン&強く切り込むことでドリフトさせてインをキープしていく。ブレーキは使わずに、アクセルを緩めるだけでいい。出口では次の左コーナーへのラインに乗せるため、あまりふくらまないようにしよう（写真③）。

A区間

高速域から一気に減速し、コーナーのインをいかに突いていけるかがポイント。イン側にある雪の有無もしっかり把握しよう。



難しいのは進入時の減速開始タイミング。直線後半で起伏があるので、それを目印にするといい。

オーバースピード気味で進入してテールを振るが、後半はグリップさせてインをキープして抜けよう。

2速へシフトダウン&切り込みでテールを軽くし、短時間で車の向きを変えてインをキープしよう。

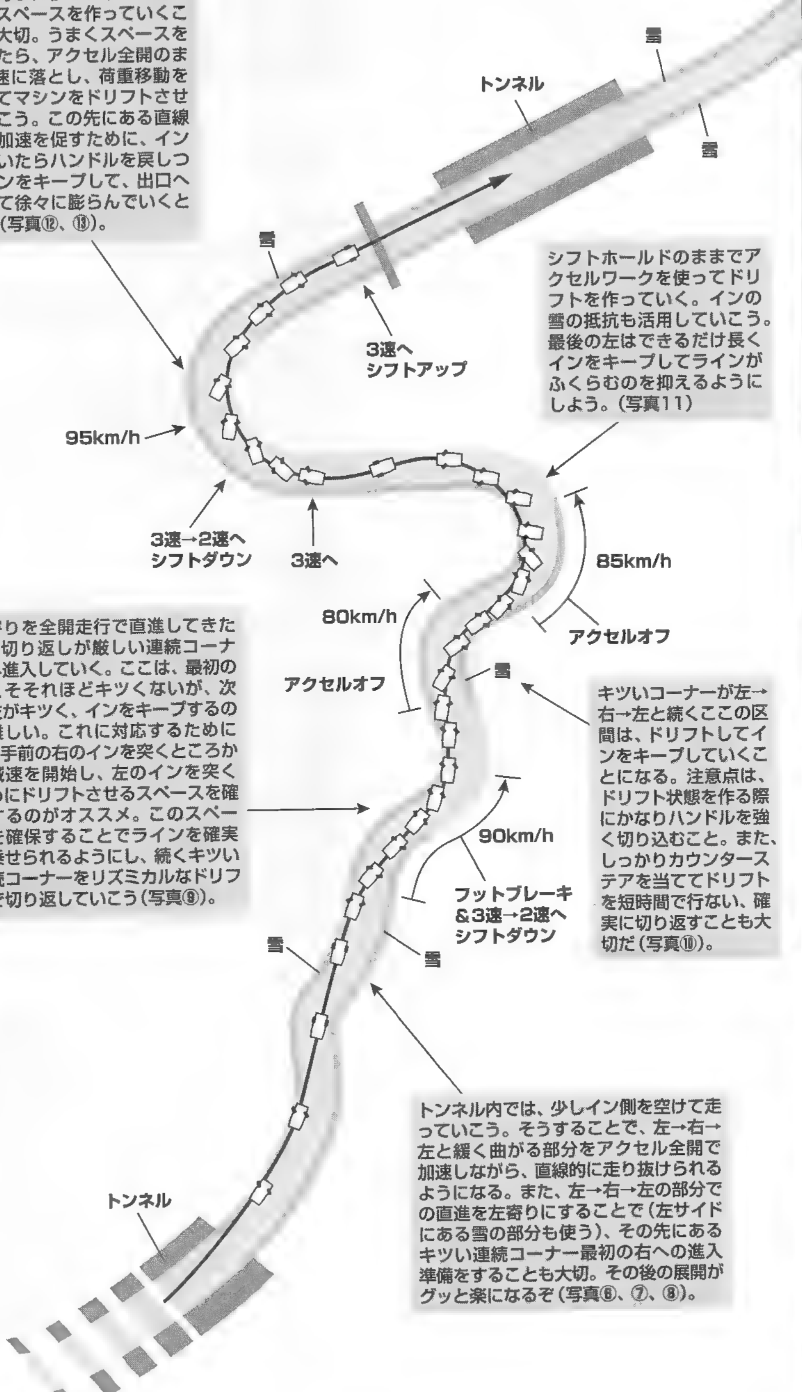
2速のまま進入。アクセルを緩めることで荷重移動してテールを振り出し、イン側の雪に前輪を乗せながら曲がろう。

コーナー出口に近付いたら、ハンドルを戻して加速体制へ。このときインの雪から離れるようにし、加速を促すこと。

ゲー事典 **雪の活用法**：状況によって、コース両側に残る雪は"速く走るための手段"として活用できる。例えば、A区間ではトンネル前の左側のインに残っているが、ここの雪に前輪を乗せると、その抵抗で起こる減速による荷重移動を利用して、インキープの状態でドリフト走行しやすくできる。ただし、雪の乗ったままだと立ち上がりの加速が鈍くなることには注意しよう。

B区間

コースサイドに残る雪、連続するタイトなコーナーというシチュエーションの中で、いかにラインをキープするかが重要となる。



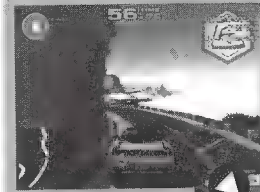
チェックポイント手前にある右ヘアピン。ここへうまく進入するためには、手前の長い左コーナーを抜けたら加速しつつシフトアップしてラインを左寄りに移し、インへ切り込むスペースを作っていくことが大切。うまくスペースを作ったら、アクセル全開のまま2速に落とし、荷重移動を使ってマシンをドリフトさせていこう。この先にある直線での加速を促すために、インを突いたらハンドルを戻しつつインをキープして、出口へ向けて徐々に膨らんでいくといい（写真⑫、⑬）。

シフトホールドのままでアクセルワークを使ってドリフトを作っていく。インの雪の抵抗も活用していこう。最後の左はできるだけ長くインをキープしてラインがふくらむのを抑えるようにしよう。（写真11）

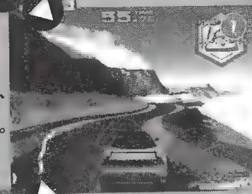
左寄りを全開走行で直進してきたら、切り返しが厳しい連続コーナーへ進入していく。ここは、最初の右こそそれほどキツくないが、次の左がキツく、インをキープするのが難しい。これに対応するためには、手前の右のインを突くところから減速を開始し、左のインを突くためにドリフトさせるスペースを確保するのがオススメ。このスペースを確保することでラインを確実に乗せられるようにし、続くキツい連続コーナーをリズミカルなドリフトで切り返していこう（写真⑨）。

キツいコーナーが左→右→左と続くここの区間は、ドリフトしてインをキープしていくことになる。注意点は、ドリフト状態を作る際にかなりハンドルを強く切り込むこと。また、しっかりカウンターステアを当ててドリフトを短時間で行ない、確実に切り返すことも大切だ（写真⑩）。

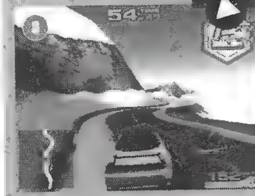
トンネル内では、少しイン側を空けて走っていこう。そうすることで、左→右→左と緩く曲がる部分をアクセル全開で加速しながら、直線的に走り抜けられるようになる。また、左→右→左の部分での直進を左寄りにすることで（左サイドにある雪の部分も使う）、その先にあるキツい連続コーナー最初の右への進入準備をすることも大切。その後の展開がグッと楽になるぞ（写真⑥、⑦、⑧）。



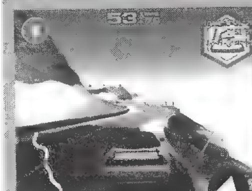
トンネルを出たらすぐに左へ切り込んで、緩い連続コーナーを左寄りで直進できるようにしよう。



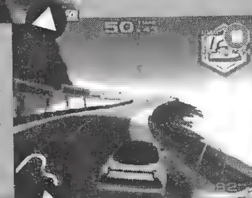
速度維持を考えると雪に乗り上げない方がいいが、この後の展開を有利にするために活用していこう。



左寄りを走ることで、右への進入が楽になる。また、これによりその次の左への進入も楽になるぞ。



最初の右コーナーは、次の左コーナーへの進入を考えたライン&減速で抜けていくこと。



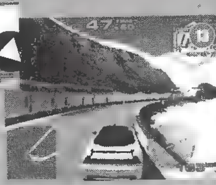
連続コーナーは直線的に抜けず、ドリフトを強く行なって、インを確実に突いていくように。



最後の左コーナーは長いので、カウンターの当て方を調整してインキープの時間を長くしていこう。

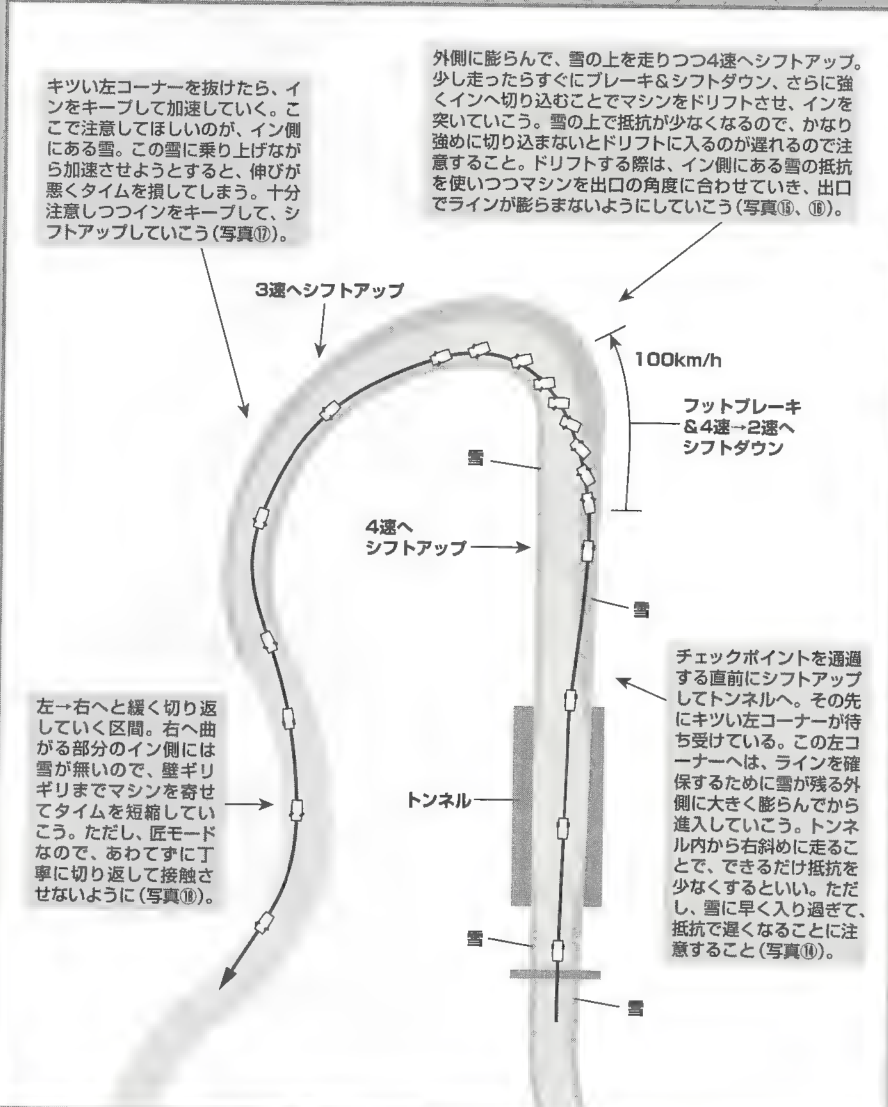


チェックポイント手前の右ヘアピンは、アクセル全開でドリフト。ドリフトのきっかけは2速に落とす際の減速だ。



コーナー出口では、徐々にハンドルを戻すことでラインを膨らませ、立ち上がりの加速を促していくこと。

ゲー事典 **雪を利用する際の注意点①**：前輪を雪に乗せて走る場合、駆動方式の違いで速度の維持や、コーナーワークが変わってくる。FF車の場合、動力となる前輪が抵抗を受けるため、アンダーが強まるので注意したい（加速時のオーバーが軽減）。また、加速もしにくくなるので、立ち上がり時は早めに抜け出さないとラインを膨らませにくくなる点にも注意していこう。



C区間

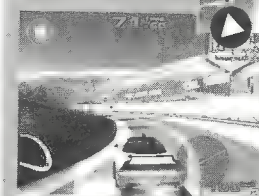
トンネルを抜けた後に、キツいコーナーが待ち受けるC区間。進入時の道幅の使い方と、加速できる区間をしっかり把握しよう。



トンネル内から右斜めに走り、右側にある雪の上に乗り上げる。早く入ると加速が鈍るので注意。



雪の上でシフトアップし、すぐに減速してコーナーへ進入。雪の抵抗を考えて早く強く切り込むこと。



イン側にも雪があるので、その抵抗も使ってラインが膨らむのを抑え、インをキープしていこう。



イン側にある雪に乗り上げると、加速が鈍くなってしまう。雪に乗り上げないようにインをキープして走ろう。



滑らかに右へ切り返すことで減速を抑えつつ、壁への接触にも注意。匠モードならではの「増タイム」を抑えていこう。

入賞してオリジナルグッズを手に入れろ!

イベントレースで上位に入賞すれば、賞品として希少価値の高いオリジナルグッズをゲットできる! 入賞枠と賞品は下表の通り。上位に入れなくても、運良くゾロ目の順位になれば賞品をもらえるので、気軽に参加してみよう。

入賞枠	賞品
総合部門(1位)	エントリーネーム入り特製ナンバープレート+特製ネットエントリーキー1本(クリスタルブラック+ゴールド)
総合部門(2~3位)	特製ネットエントリーキー1本(クリスタルブラック+ゴールド)
AT部門(1~3位)	特製ネットエントリーキー1本(クリスタルブラック+ゴールド)
車種別部門(1位)	特製ネットエントリーキー1本(クリスタルブラック+ゴールド)
アルカディア賞(2ケタ、3ケタのゾロ目順位)	赤ネットエントリーキー1本+QUOカード
ラッキーナンバー賞(4ケタ以上のゾロ目順位)	赤ネットエントリーキー1本

第2回　新アルカディアカップ

A class 超上級B順走【匠モード】

TAITO + ARCADIA

開催期間:2004年5月15日(土)~5月31日(月)

『バトルギア3Tuned』から追加された「匠モード」で、同クラス車種対決……という新しい形のバトル「新アルカディアカップ」。その第1回が終わったばかりだが、参加した読者の皆さんは「匠モード」ならではのプレッシャーをうまくはね除けてくれただろうか?

そんなイベントレースも5月で第2回に突入! 今回のバトルの舞台は超上級Bコース(順走)、対象車種はクラスA全車種となる。コースがサーキットであることが、どうレース結果に影響するか非常に注目されるぞ!

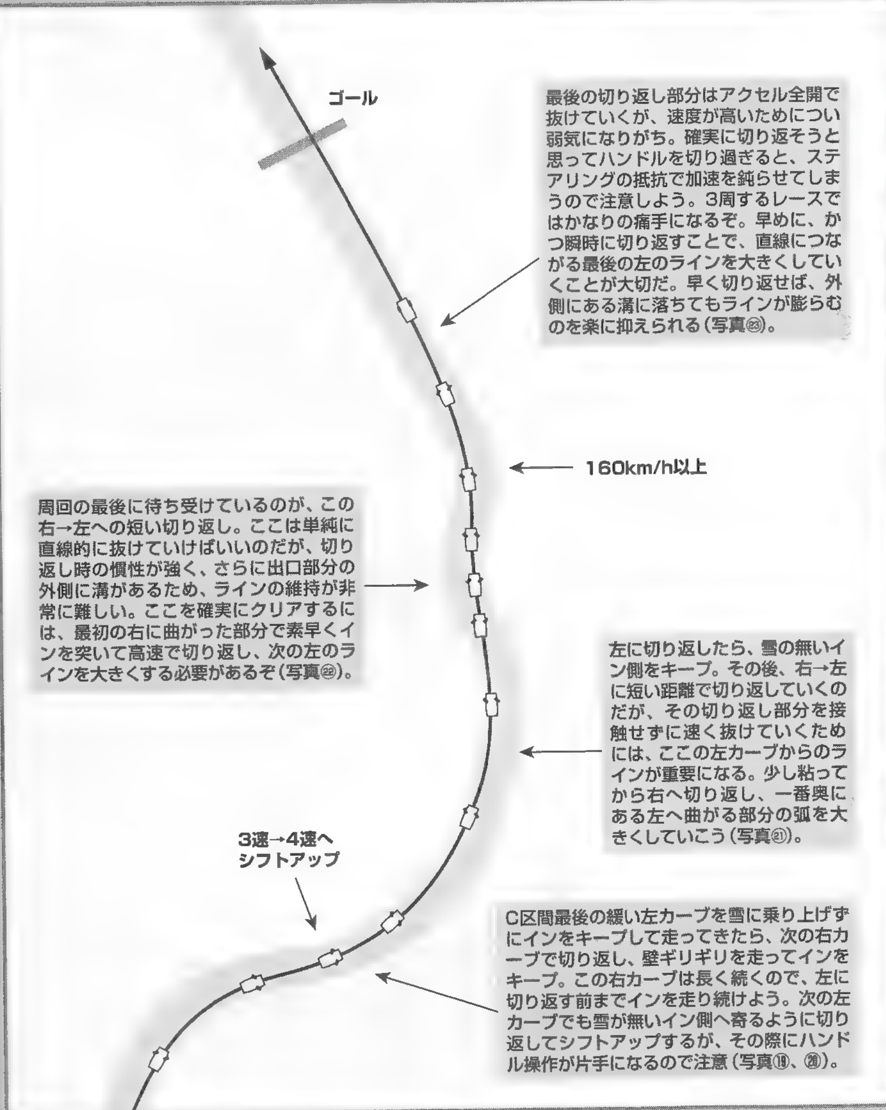
イベントレースの注意事項

- ●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- ●参加するためには、いずれかのクラスA車種のネットエントリーキーが必要。
- ●イベントレースの開催期間は、2004年5月15日(土)~5月31日(月)。
- ●チャレンジできるのはネットエントリーキー1本につき、開催期間中1回のみ。
- ●プレイ中にレースを止めた場合には、失格と記録される。

ゲー事典 **雪を利用する際の注意点②**:FR車で前輪が雪の上に乗り上げると、抵抗によって元々強いアンダーがより強くなりやすいので、そのアンダーを弱めるように工夫する必要がある。インへの寄り具合、マシンの向きを常にチェックして、理想のラインをキープしよう。MR車の場合は雪の抵抗でより回頭性を上げられ、コーナーワークをコンパクトにすることも可能だ。

D区間

マップを見れば分かる通り、D区間は比較的簡単な作りになっている。しかし、高速で切り返す部分にある溝にだけは注意！



最後の切り返し部分はアクセル全開で抜けていくが、速度が高いためについ弱気になりがち。確実に切り返そうと思ってハンドルを切り過ぎると、ステアリングの抵抗で加速を鈍らせてしまうので注意しよう。3周するレースではかなりの痛手になるぞ。早めに、かつ瞬時に切り返すことで、直線につながる最後の左のラインを大きくしていくことが大切だ。早く切り返せば、外側にある溝に落ちてもラインが膨らむのを楽に抑えられる（写真㉓）。

周回の最後に待ち受けているのが、この右→左への短い切り返し。ここは単純に直線的に抜けていけばいいのだが、切り返し時の慣性が強く、さらに出口部分の外側に溝があるため、ラインの維持が非常に難しい。ここを確実にクリアするには、最初の右に曲がった部分で素早くインを突いて高速で切り返し、次の左のラインを大きくする必要があるぞ（写真㉒）。

左に切り返したら、雪の無いイン側をキープ。その後、右→左に短い距離で切り返していくのだが、その切り返し部分を接触せずに速く抜けていくためには、ここの左カーブからのラインが重要になる。少し粘ってから右へ切り返し、一番奥にある左へ曲がる部分の弧を大きくしていこう（写真㉑）。

C区間最後の緩い左カーブを雪に乗り上げずにインをキープして走ってきたら、次の右カーブで切り返し、壁ギリギリを走ってインをキープ。この右カーブは長く続くので、左に切り返す前までインを走り続けよう。次の左カーブでも雪が無いイン側へ寄るように切り返してシフトアップするが、その際にハンドル操作が片手になるので注意（写真⑲、⑳）。



雪が残っていないので、思い切ってインを攻めていこう。そしてあわてすに切り返すこと。



加速&シフトアップしながら切り返す。重いハンドルをしっかり握っておく必要があるぞ。



切り返すタイミングが早いとその先でラインが膨らんでしまうので、少し粘ってから右へ切ること。



アウトインインのイメージで早めに切り込み、次の左のインへできるだけ大きな弧で曲がれるようにすること。



大きな弧で左へ曲がっていくが、弧が大き過ぎると外側にある溝でさらにラインが膨らんでしまうことに注意しよう。

順位	タイム	カーナンバー	名前	店舗名
1	2'45"449	品川 329 ね FIST	パ～クマンサ～	クラブセガ秋葉原
2	2'45"868	名古屋 311 め SARA	あ～る@ダメ亭主	ジョイテックスクエア中川店
3	2'46"289	三河 354 そ H.O	未登録	ユーファクトリーイン豊田
4	2'46"446	富山 399 て DKI	未登録	サービスエリアイン高岡
5	2'47"588	名古屋 330 も KAZU	くりゅう	ゲームプラザF' z
6	2'47"745	相模 370 ぬ MIK	ミケイ	アミューズメントパークドラゴン
7	2'47"773	なにわ 331 に SARA	未登録	オートレストランチューベー
8	2'47"826	沼津 334 て TKZ	TKZ	ミラクルドーム
9	2'49"116	千葉 349 そ LIG.	LIG	ゲームラボアップル大和店
10	2'49"172	山梨 397 ま VASH	未登録	セイタイトーマンハッタンX

結果発表！

第3回カーセブンカップ

RX-7 Type RS TWIN TURBO TUNED [FD3S]
初級B・順走レース

全3回で行なわれた「カーセブンカップ」がついに終了！　FD3Sチューンドというマニアックなマシンを使って争われたこのレースには、全国から769台が参加し、642台が完走を遂げた。

見事最終回のレースを制したのは、「パ～クマンサ～」氏！　イベントレース上位常連である、2位の「あ～る@ダメ亭主」氏にコンマ4秒も差を付けての優勝であった。カーセブンカップで総合1位となったプレイヤーのプレイムービーは、バトルギアネットの「マイガレージ」の資料室で見られるので、気になる人は一度チェックしてみよう!!

ゲー事典　**雪を利用する際の注意点③**：雪の抵抗をうまく使ってコーナリングするのは、あくまでも速度をコントロールしながらコーナリングする必要がある状況での話。D区間ではアクセルを踏み込んで少しでも加速したいので、ここで雪に乗り上げるのはNG。たとえ近道であっても、速度が上がりにくければ結果的にはタイム短縮につながらないぞ！

ついに最終訓練! 軍専基地へ潜入!

ついに迎えた訓練最終章！　クーパー教官とテリー教官が立ちふさがる。最後に、勲章に関する要素やシークレット兵の居場所をまとめたので、勲章・アイテム集めの参考にしてほしい。

ウォートラン・トルーパーズ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年1月下旬(稼働中)
■使用基板：—

Text：閃屋

WARTRAN TROOPERS™

シークレット要素 総ざらえ

クリティカル勲章とは

タンクボス

ヘリボス

生身ボス

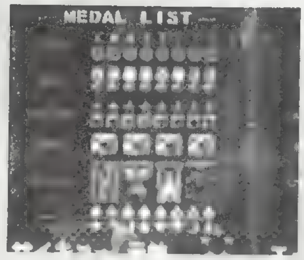
ラスボス

勲章のすべて

高い階級を得るために欠かせない勲章。リザルト画面で確認できる勲章の意味は、最上列から各ステージクリア、各ステージボス撃破、ボスのクリティカル撃破と続く。クリティカル撃破は、ボスそれぞれの弱点を撃って倒すと成立する(左カコミ参照)。ボーナス勲章は、四つの特別演習に対応していて、これを成功させると獲得できる。最下段のスペシャルは下記の条件の通りだ。

四つの特殊勲章条件

条件1：ゲームをクリアする。しかし、最初からゲームに参加していないともらえない。
条件2：ノーコンティニューでクリアする(多人数プレイでも可)。最初からゲームに参加していないともらえない。
条件3：緊急任務を含めた全ステージを「作戦成功」でゲームクリア。最初からゲームに参加していないともらえない。
条件4：武器・アイテムをすべて集める。



シークレット兵を探せ!!

1面 訓練基地鎮圧作戦



唯一登場する戦車を破壊した後、テントのあいだの通路(画面の中央辺り)を、普通の敵兵に紛れて走ってくる。

2面 工場地帯突破作戦



ハシゴを降りて何人かの敵を倒し、カメラが背後に振り返ったときに追いかけてくる敵兵の、一番左がシークレット兵。

3面 兵器工場潜入作戦



唯一登場するベルデを破壊した後、地上に降りてカメラが右を向いたシーンで、右車輌の陰から左に向かって現れる。

4面 灼熱の街奪還作戦



面が始まってハンビーに乗って移動中、正面に館が見えてくる。この館の扉の前(前庭)を、左から右へ走り抜ける。

5面 タンク奪還作戦



味方タンク発見デモのあと、敵タンクを倒し、見上げた崖の右端にいる。倒すには「ホーミングミサイル」がお勧め。

6面 砂塵の街奇襲作戦



敵車輌が目の前を通過するシーンで、車輌をすぐ破壊せずにあえて無視すると、遠方を通過する姿を確認できる。

6面までの作戦で入手可能な、シークレット兵が関係するアイテム



1面で出現。一度ゲームをクリアしている状態で、一人プレイ時に、シークレット兵を倒して60秒以内に倉庫前まで行く。ノーマルの「スナイパー」より、さらに高い倍率のスコープ照準が出る。



2面ボス手前で出現。シークレット兵を倒し、且つ70秒以内にボス手前のポイントまで行くのが条件。性能はアサルトライフルと同じだが、弾数も多く一瞬でリロードできる、非常に使いやすい武器。



3面のボス手前で出現。一度ゲームクリアしている状態で、サーチ敵に一度も見つからずシークレット兵を倒して、ボス手前のポイントまで到達すると出現。リザルト画面でテリー人形が登場。お遊びアイテムだ。

ゲー事典 殺伐とした訓練風景を和ませたり、もっと殺伐とさせてくれる、お遊びアイテム「テリー人形」と「ガスマスク」。リザルト画面で出現するこれらは、一度手に入れると元の姿に戻らないと思いがちだが、実は着脱が可能だ。リザルト画面に入るときに、武器切り替えボタンを押しっぱなしにすると装備を外せる。気分によってオシャレに着替えるべし。

白銀の強敵
雪中突撃作戦
TARGET：クーパー教官

第7演習のお題
雪中訓練
中央工場で待ち受ける、機動力に飛んだ教官機を撃破せよ！

SUB MISSION
回収せよ！
「ホーミングミサイル1」はシークレット兵を倒せば出現。「ホーミングミサイル2」は、一度ゲームクリアしていて、なおかつ参加者全員が「ホーミングミサイル1」を所持している状態でシークレット兵を倒すと出現。

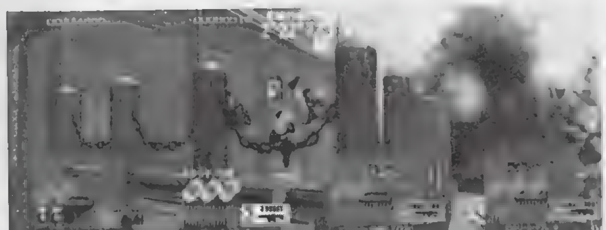


ロックオンした敵を追従して飛ぶ。誘爆するが、誘爆範囲は狭い。
「ホーミングミサイル1」よりも速度が遅く、誘爆する範囲も広い。

POINT 1 墓地からの潜入
●墓場
小さな墓地に潜入し、その場で交戦した後大通りへ進む。ここでは、停止したトラックの付近から多くの敵が走りながら撃ってくる。距離が遠いため、敵を倒した後少し時間が経ってから、敵弾がプレイヤーに当たる場合がある。気を抜かずに弾を確認しよう。
●建物の入り口
カメラが左を向き、建物の入り口前に多くの敵が現れる。至近距離なので、弾が見えたら即座に盾を構えよう。その後、建物から離れて進むと、通路の右からハンビー1台と敵が複数現れる。ハンビーを破壊し、その爆破で周囲の敵を巻き込んで倒そう。


搭乗者を狙って倒せばすぐに車輌を破壊できる。周囲の敵は勝手に爆風で吹き飛ぶ。

POINT 2 中央広場への道中
●塀に身を隠して
建物の前庭を取り囲む塀に身を隠して、入り口から敵が出てくる様子を伺う場面となる。ここで、中の様子を伺うように一回視点が上がる。このとき、もし「ハンドグレネード」を持っているなら、カメラが上がったときに少し上に向けて撃ってみよう。すると、前庭にいる多くの敵を巻き込んで倒せるぞ。
●追われながら
味方が交戦している場所を通った後、背後から追ってくる敵と交戦する。この場所は、少し坂になっていて横幅もあまり広くない。先ほどと同じく「ハンドグレネード」を使えばまとめて敵を倒せるぞ。


少しカメラが上がるときに手榴弾を投げ込めば時間差で爆発し、敵を楽に減らせる。

POINT 3 難所のシークレット兵
●広場前の道
味方が包囲する建物を曲がった先に、高難度のシークレット兵ポイントが待ち受けている。敵との距離が非常に遠い上、シークレット兵が出現している時間がごく僅かなので、しっかりと倒そう。問題の居場所は、下の写真中、マルで囲まれた場所だ！
味方のいる建物に差し掛かり、演出のRPGが前をかすめて飛んできて爆発するのを合図に準備しよう。オススメは「ロケットランチャー」だ。倒すのに成功すると、次にカメラが向いた正面にある建物の柵の近くにいる敵を倒そう。ここで「ホーミングミサイル1」が手に入る。



シークレット兵の頭が判別しづらいほどの距離。ロケットランチャーで、サイト内に捉えろ！

白銀に降り立った疾風のごとき騎手
クーパー教官



タンクの扱いにかけては自信満々だが、その自信はこけおどしではない。機動性に優れたタンク捌きで訓練生を翻弄する。しかし、パターン通りの動きをするので、通過するルートや攻撃のタイミングを覚えてダメージを与えていこう。

攻撃パターンと対策
A 左右どちらか[illegible]

B 左右どちらかから[illegible]

[illegible]

攻撃ポイント
Aで画面中央を一直[illegible]に移動中、左右に[illegible]ないので「ロケットランチャー」の[illegible]

防御ポイント
AとBで[illegible]



ゲー事典 アイテムそのほか：装填数が3発の「ロケットランチャー2」(性能は「ロケットランチャー1」と同じ)は、手に入れただろうか？　出現条件は、一度ゲームクリアしている状態で、ロケットランチャーを使用する敵を倒すと3%の確率で出現するぞ。使い切り型の武器も、エントリーカードがあればゲーム最初から使えるので集めておくと便利。

最終決戦 軍事基地潜入

TARGET：テリー教官

第8演習のお題

最終兵器撃破

極秘裏に開発された高機動大型タンクを撃破せよ！

SUB MISSION 回収せよ！

「マシンガン」は、後半の分岐ルートを安全ルートで進むと出現。また、一度ゲームクリアしている状態で後半の分岐ルートを安全ルートで進み、このステージを含む全シークレット兵を倒していると「ICBM」が手に入る。



「サブマシンガン」と性能は同じだが、弾数は倍(100発)。



使用すると、「作戦成功」でステージクリアとなる究極アイテム。

POINT 1 地下水路での攻防

●地下水路

水路での注意点は、水面に立ち上る水しぶきで奥が見づらいこと。それに加えて、T字路には注意が必要。横道から敵が増員されるので、近場の敵だけに気を取られないよう、通路の奥から飛んでくる敵弾にも気を配る。

●ベルデ

ハシゴの下から二階の敵を倒した後、水路の敵に追われながらバックで進んでいくと、水路唯一のベルデが登場する。手前で「ロケットランチャー」が出るのでこれを使おう。またベルデの登場する場面では、二階からもRPGが飛んでくるので防御はしっかり。そして確実に歩兵を倒していこう。



水路のベルデが見えてきたら、歩兵が加勢してくる前に「ロケットランチャー」で沈めろ！

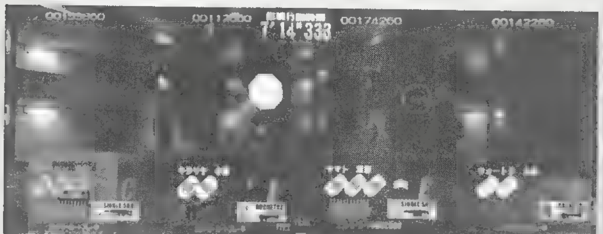
POINT 2 軍事基地内へ侵入

●基地内

ハシゴを上った直後、ベルデと歩兵から攻撃を受ける。ベルデ担当と、ベルデの前に現れる歩兵担当に分かれて応戦しよう。ベルデは「ロケットランチャー」で破壊、この間、ベルデ後方からも敵が攻撃してくるので、ほかのプレイヤーが確実に撃破しよう。

●階段

階段を上っていく途中は、踊り場を曲がっても弾が追いかけてくることがあるので盾を外すときは弾が残っていないか注意する。上階の敵は、速い弾を連射してくる。遠方なので、敵のマズルフラッシュが光った中に命中弾があれば早めに盾を出そう。

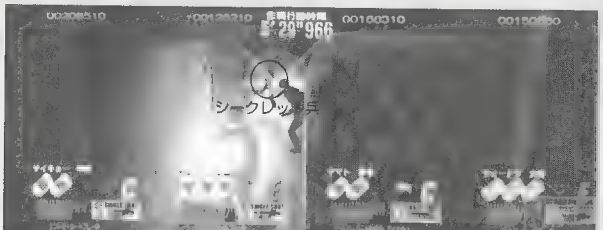


基地内に潜入するといきなり最初の難所！　ベルデを倒しても歩兵の弾に気を抜くな。

POINT 3 暗闇の通路を抜けて

ここからは進み方が特殊。暗闇にサーチ兵が潜んでいて、狙撃に失敗して気付かれてしまうと、大勢の追撃を受けるばかりか強制的に失敗ルートを通らされて「マシンガン」が手に入らない。ここでは、2面で手に入る「サウンドサプレッサー(サイレンサー)付きアサルトライフル」のみを使用する。もし持っていない場合は、持っているプレイヤーにお任せしたほうがむしろ安全だ。

後半のシャッターが開いたすぐ後の場面だけ、サイレンサー無しの人も攻撃できるので加わろう。シャッターの先の、開きっ放しになった扉の奥にシークレット兵が現れる。



右から左へと走りすぎる巨大な頭。また、この付近の敵が「マシンガン」を落とすぞ。

攻撃ポイント

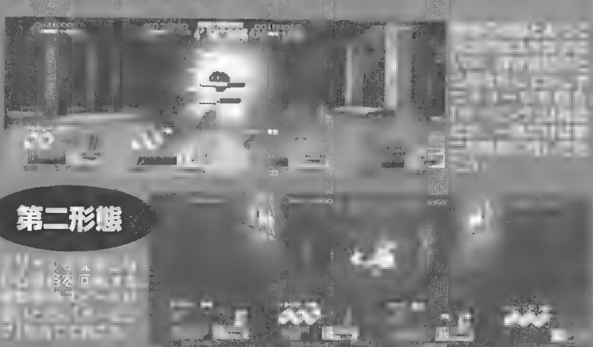
[illegible]で、[illegible]時から眉弾までのスキを狙って撃ち込む。また巨大[illegible]が[illegible]全員一丸となって確実に破壊しよう。

防御ポイント

[illegible]の[illegible]ながら画面内に[illegible]くるため、見て防御し[illegible]大弾を破壊したら盾を構えて準備しておく。

攻撃パターンと対策

A [illegible]
B 正面[illegible]
C 右後[illegible]
D 正面[illegible]



第二形態

鬼教官自らついに立ちはだかる

テリー教官



特徴

圧倒的な弾の量を誇るラスボスが登場。野外戦とは異なり、天井と柱に囲まれた基地内での戦いは異様なまでの圧迫感がある。ここまでの訓練(特別演習以外)をすべて成功させていたら、ボスを倒した後に第二形態が姿を現すぞ。

ゲー事典 ようやく長い訓練を終えたが、ベスト・エンディングを拝めただろうか？　テリーに腕立て伏せを命じられたら、それはベスト・エンディングではないぞ。すべての作戦を成功させてテリーボス第二形態を引きずり出し、破壊に成功して初めて真のエンディングを拝むことができるのだ。精進あるのみ、たゆまぬ努力で進むのだ！「Sir,Yes,Sir!!」

決着を君の手で!!



IMPRESSION

最終面はだれもが難しいと思いそうなものだけれど、実は覚えるべきポイントは4面より少ない。ここまで来たからには何としてでもクリアしてやろう！

メタルスラッグ5
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年11月(稼働中)
■使用基板：

Text：G

ついに最終面を攻略！　各所のポイントをよく読み、危ないところがどこなのかを知れば道中でのミスは無くなるだろう。そうすれば後はラスボスを倒すのみ！

最終決戦間近！

マルコ：ついにここまで来たな。
ターマ：ああ。敵さんもまさかあの戦艦を堕とされるとは思ってなかったようだな。ここまで懐に入り込んじまえばかえって楽なモンだ。
マルコ：そうだな。メタルスラッグや武器弾薬がそこらにゴロゴロしてやがる。…っと、何だよこの蛇行して飛んでくる銃弾は。かわしづらいったらありゃしない。
ターマ：…しかしこれだけ速度が遅いと、何だかナイフでたたき落とせそうだな。
マルコ：ん〜…やってみるかぁ？

敵の野望を打ち砕け！
MISSION 5

敵の最終兵器が動き始めた。古代遺跡の神秘の力とメタルスラッグの科学の力が融合した究極の破壊兵器を相手に、最後の戦いが始まる。

マップ1

スタートするとすぐに、最終面で初登場の「スラグモービル」(操作方法は欄外のメタスラ事典参照)に搭乗して進むことになる。

このハイウェイ地帯では、ところどころにある亀裂に落ちると当然ミスになる。ジャンプして跳び越そう。また、道中でジャンプ台が2カ所ある。ここでは、ジャンプ台に乗ったときにBボタンで大ジャンプができる。

●ポイントA

ミサイル(大)が3連発で飛んでくる。亀裂をジャンプで飛び越した後に、落ち着いて進路を妨害しているミサイルを撃ち落とそう。


ポイントB。このタイミングでミサイルを発射して大型ミサイルを撃ち落とそう。



●ポイントB

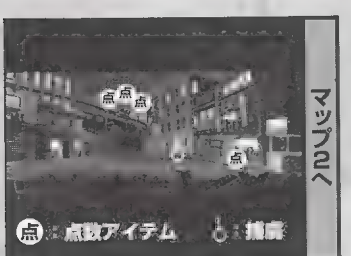
ミサイル(大)が前方に出現。ミサイルを2発撃って落とそうとすると手間が掛かって危険だ。

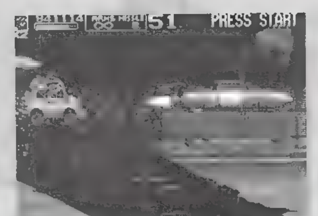
●ポイントC

ミサイル(大)2発に追い付く。もたもたしていると亀裂が出現し、ジャンプしてそのミサイルに空中で激突するハメになる。早めに落とそう。

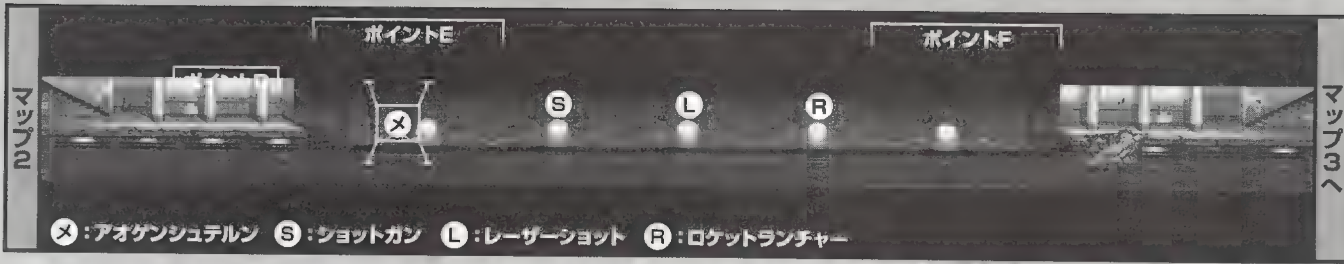
そのまま進むとスクロールが停止し、ザコラッシュがある。スラグモービルはここで乗り捨てることになるので、残りのミサイルを全弾撃ち尽くして対処しよう。

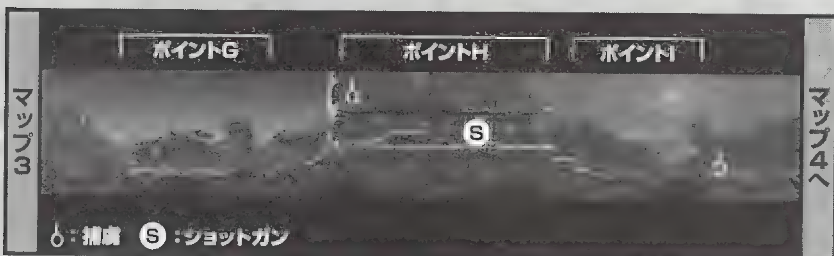
その先の信号機には隠しアイテムが三つある。高得点(1000点、3000点、10000点)なので、得点が気になる人は取っておこう。




ポイントC。こうなる前に破壊しよう。不安ならまたミサイルを使うのもいい。

メタスラ事典　スラグモービル操作方法：Aボタン…レバーの入力方向により360度に撃てるバルカン。Bボタン…ジャンプ。ほかのメタルスラッグと違い、スラグモービルは脱出できないので注意。(スラグモービルが壊れるとその時点で1ミスとなる)Cボタン…ミサイル。弾数は10発。高威力なので出し惜しみしないように。Dボタン…該当コマンド無し。ここでは使用しない。





マップ2〜3

●ポイントD

駅のホームに砂袋が設置してあるが、ここでもたつくと線路から斜めに射撃されるので非常に厄介。跳び越えてさっさと通過しよう。

●ポイントE

ここに新登場のアオゲンシュテルンがある(操作方法は欄外のメタスラ事典参照)。マップに記載されている武器はショットガンを取ろう。次のマップで活躍する。

●ポイントF

ミサイル兵とバイク兵の混合部隊が連続で出現する。前方と後方から敵が出現するので対応しやすい画面中央で待ち構えよう。

●ポイントG

ここはロボ兵が大量に出てくる。ショットガンを持っていればすべて一撃で倒せるぞ。

●ポイントH

上から落ちてくる戦闘員を無視して写真の位置まで進もう。戦車に重なると安全だ。

●ポイントI

指揮官が複数出現する。ショットガンがあれば、ポイントHを抜けた後の1段降りた位置で後ろから出てくる指揮官を一掃できるぞ。前方から来る指揮官は手りゅう弾を投げるとジャンプで避ける。このすきに一番下の段に降りてしまえば倒すのが楽になる。


屈強なロボット歩兵もショットガンがあれば一掃できる。何としてでも持ってこよう。


ポイントHの安置。戦車に思い切って重なってしまおう。まさに灯台元暗し？

マップ4

最初の捕虜×2がグレネードランチャーとダブルマシンガンをくれる。どちらでも好きな方を持っていこう。

●ポイントJ

写真の位置で、ロボ兵(近接タイプ)が下に降りてくるまで待とう。倒すのがグッチと楽になる・このときの突進には攻撃判定があるので注意。

●ポイントK

ここも写真の位置で止まり、ロボ兵(射撃タイプ)を安全に倒そう。その後は、後ろから神官兵とさらに射撃タイプが、上からは神官兵と近接タイプが出現する。最初に撃ち込みポイントで右を向き、攻射撃タイプを倒そう。

●ポイントL

段差の折り返し地点に射撃タイプが居る。ここは足を止めず一気に近付いて射撃タイプに重なってしまおう。射撃タイプは自分に重なっている敵を攻撃できないのだ。ためらわずに一気に間合いを詰めるのが正解だ。

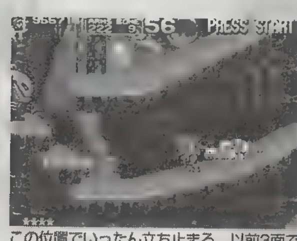

待ち切れずに突進してくるロボ歩兵。こちらから無理に出向く必要は無いぞ。

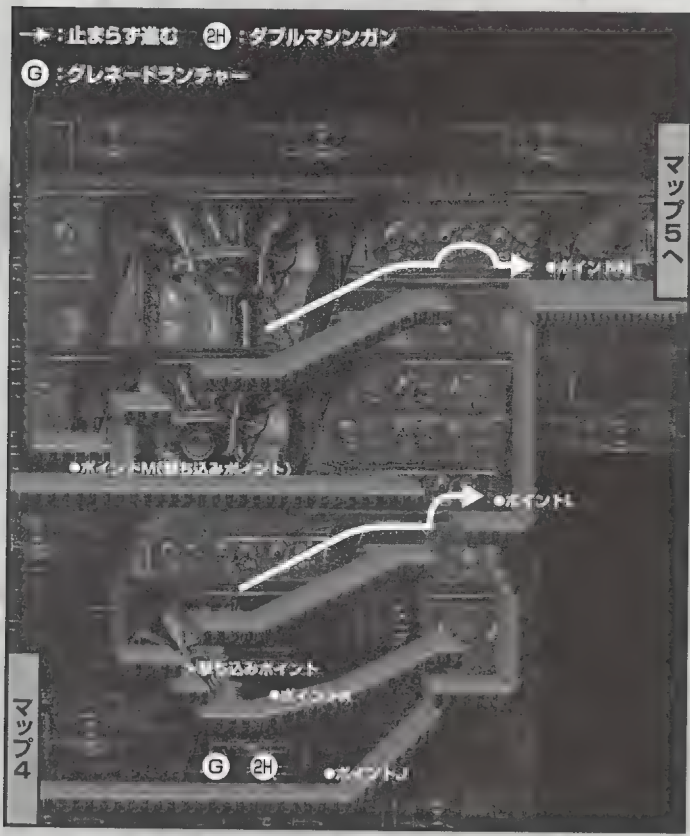
●ポイントM

左側へのスクロールが終わると、後ろからロボ兵(ノーマルタイプ)+神官兵が出現する。ここも撃ち込みポイントで右を向いて倒そう。

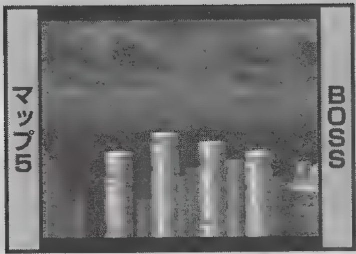
●ポイントN

最後の足場を越えた先に射撃タイプが居る。前述のポイントLと同じように倒そう。


この位置でいったん立ち止まる。以前3面でやったのと同じ要領でやればいい。



メタスラ事典 アオゲンシュテルン操作方法 Aボタン…360度に撃ち分けられるバルカンを2門装備。Bボタン…レバー↓+Bで脱出できる。武器を取るときに使おう。Cボタン…パイルバンカーを発射。高威力だが出が遅い。戦車などを見たら早めに射出することを心掛けよう。Dボタン…メタスラアタック。その場で爆発するので使いづらい。無理に使う必要は無いだろう。



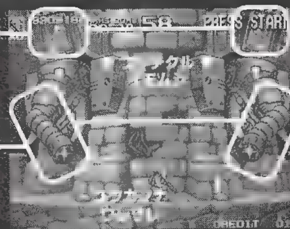
マップ5～ボス

ここは、特筆するべきところも無いだろう。足場を渡っていけばそれで終わりだ。
その後は中ボスのお出ましだ。左右上部の、人が居るコントロールボックスのような部分が弱点となっている。
このボスは、左右にある象の鼻のような振り子部分が左右に動きつつ、先端が光ったときにビームを発射してくる。光ったのを確認してからジャンプで避けよう。
また、その間絶え間無く上からイモムシが降ってくる。このイモムシを蹴散らしつつ、振り子部分が画面端へと振れていったときに、その後を追うようにコントロールボックスの真下に入り真上に射撃。振り子が戻ってくる前にいったん中央に戻って仕切り直す……というのがセオリーだ。
倒すだけならそう難しくはないが、ここで降ってくるイモムシはまれにダブルマシンガンを落とす。余裕がある人はここで粘ってラスボス戦を優位に進めよう。

中ボス戦では粘りに粘れ！



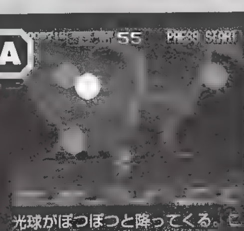
マルコ：まぁこの闘いは図解するとこうなる。



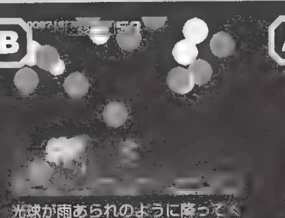
ターマ：また古風な　。
ターマ：ビームに注意すれば恐れることもなさそうだな。
マルコ：そうだ。むしろポイントは、イモムシを倒しまくってダブルマシンガンを取ることにある。
ターマ：なるほど。
マルコ：コントロールボックスを片方破壊すれば、落ちてくるイモムシの数が減って粘りやすいぞ。
ターマ：その代わり、振り子部分が暴走して大振りになるな。そこのところは注意だな。



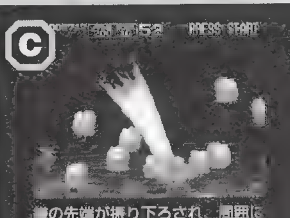
MISSION 5 BOSS



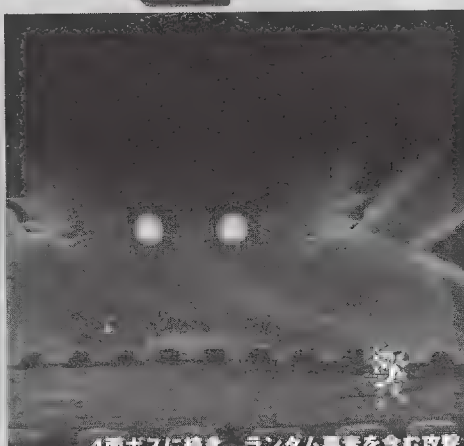
光球がぽつぽつと降ってくる。このくらいなら回避も簡単だ。



光球が雨あられのように降ってくる。かわすにはコツがいる。



鎌の先端が振り下ろされ、周囲にエネルギー体が飛び散る。


4面ボスに続き、ランダム要素を含む攻撃がある厄介な最終ボス。道中でダブルマシンガンを取ってこられれば理想的。ここまで来ればあとひと息だ！

ボス攻撃パターン解説

●パターンA　上方から光球を発射

上空からまばらに光球が降ってくる。特に激しいわけでもないので、左右に動いていれば簡単に回避できるだろう。むしろこの攻撃が、ボス戦において絶好にして唯一の攻撃チャンス。ボスの胸の辺りにある大きな髑髏を目掛けてひたすら撃ち込もう。
後述するパターンBに備え、攻撃が切り替わりそうになったら画面左右どちらかの端に向かおう。後々の回避行動が楽になる。

●パターンB　光球を連続発射

上空に多数の光球が停滞した後、それらが一気にプレイヤー目掛けて落下してくる。あらかじめ画面左右どちらかの端で待ち、光球が自分目掛けて落ちてきたら、ギリギリまで引き付けてからスライディングを連発してかわそう。画面の端から端まで移動するようなつもりで出すといい。
光球が落ち始めてきたときに、画面真ん中に居るともはや回避は絶望的ともいえる。この後はパターンCへ。



このときが絶好の攻撃チャンス！　ひたすら撃ち込もう。

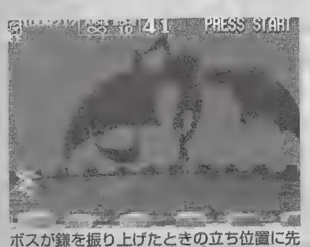


左右どちらかに引き付けて一気に回避！スライディングが大活躍する瞬間だ。

ボス解説続き

●パターンC　巨大な鎌を振り下ろす

巨大な鎌がプレイヤー目掛けて振り下ろされる。鎌の先端が地面に突き刺さると、エネルギー体が周囲に飛び散るので厄介だ。
鎌が振り下ろされる位置は、ボスが鎌を振り上げた瞬間(左の写真を参照)に、プレイヤーが居る位置にロックされる。この後すぐに鎌の先端が飛んでくるので、反対の画面端へとジャンプしながら逃げよう。この後は再びパターンAへと戻る。



ボスが鎌を振り上げたときの立ち位置に先端が振り下ろされる。画面端に居るように。

SEE YOU NEXT…?



今回も見事任務を遂行したPF隊。だが、きっとこれで終わりではない。彼らを必要とするときがまたいつの日か来るだろう。そのときまでは、今はつかの間の休息を……。

メタスラ事典　今回で「メタルスラッグ5」の攻略は終了です。4面、5面と攻撃にランダム要素があるボスが続き、なかなかやりごたえがありますが、まだクリアしていない人も本誌の攻略を読めばきっと光明が見えてくるハズ。また来るであろう新たな闘いに備えて、今は本作をとことんやり倒してみてはいかが？

熱狂のバトルを深く掘り下げる！

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

前回、速報として軽く紹介した第6回BT杯。総勢173チームの熱き闘いを勝ち抜いて見事栄冠を手にしたのは、前評判でも優勝候補筆頭とされていた【太鼓部屋】だった。今回は、この優勝チームの足跡を中心に、大会の詳報をお届けしていくことにしよう。

Text：ちゃっきー

ビートライブカップ（BT杯）の流れ

VFR加盟店で、約1年に渡って開催される大会の集大成。それがこのBT杯だ。ここへの優先出場権を得るためには、それまでの大会で好成績を修めなければならない。全10戦が行なわれる「カップ戦（5on5）」では優勝チームの一人にシード権が与えられ、その人が居るチームがシードチームとなる。そのほか、ポイント戦でもらえるVFRポイントによって、予選リーグ出場権が得られるのだ。なお、当日の進行については以下の通り。

段階	内容
予備予選（参加：117チーム）	VFRポイントが足りないチームは、この予備予選からスタート。全チームが四つのトーナメントに振り分けられ、それぞれで1位となった4チームのみが予選リーグの一般枠へと組み込まれる。
↓4チーム	
予選リーグ（参加：128チーム）	3チームによるリーグ戦。シードチームが居るリーグの1位（10チーム）はそのまま決勝トーナメントへと進める。それ以外の1位（10チーム）はプレーオフに進出。2位はワイルドカードへ。
↓20チーム（ワイルドカードへ）／↓10チーム（プレーオフへ）／↓10チーム（決勝トーナメントへ）	
ワイルドカード（参加：20チーム）	代表者1名によるシングル戦のトーナメント。上位2名のみがプレーオフへと進める。
↓24チーム	
プレーオフ（参加：12チーム）	予選リーグ一般枠の1位10チーム＋ワイルドカードを勝ち抜いた2チームの計12チームが一度だけ闘い、勝った6チームが決勝トーナメントへ。
↓6チーム	
決勝トーナメント（参加：16チーム）	シードチーム入りの予選リーグで1位になったチームと、プレーオフを勝ち抜いたチームがここに進出。抽選で組み合わせが決められ、総計16チームによって最後のトーナメント戦が行なわれる。

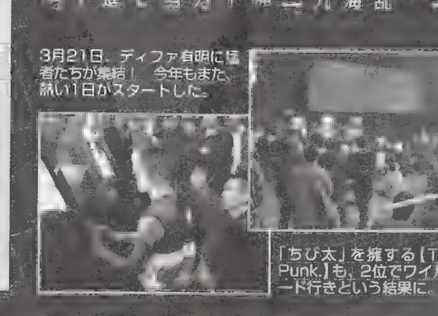
白熱の予選リーグ

弱者など居ない……といわれる今回の「VF」業界。優勝候補に挙げられるチームといえども、予選リーグを通過するのは容易ではない。

波乱はまず、前々回優勝の【静岡お茶の会】から始まった。ノーシードでの参加となったこと自体波乱だが、このチームと予備予選を勝ち上がった優勝候補の一角、九州の【英国病院】が同じリーグに。【英国病院】「ミニマム（AK）」の爆発もあり、2位でワイルドカード行きとなってしまった。また、"バーチャ神"「ちび太（LI）」率いる【Think Punk.】もアクシデントに見舞われる。関東の強豪、【ライオンズ】が終始闘いを優位に進め、最後は「如月（SH）」が「ちび太」を撃破！ 決勝トーナメント進出を決めた。

最強のブラッド使いと評される「イトシュン（BR）」を筆頭に、高い総合力を誇る【大仏パンチ】も、【名長連盟】「大森レイ（LI）」＆「スワンスター（LE）」のダブルレイフェイに苦戦。この2チームと「VF3」全国大会優勝者「栗田（VA）」が居る【全日本家主協会】が1勝1敗で並ぶ形となり、代表者戦の末【名長連盟】が1位で決勝リーグ進出。【大仏パンチ】は2位という結果になった。

ただ、全体的に見れば波乱は少なかったといえる。北海道／東北の【傾向と対策】、九州の【Ninestates】、関西の【とんかちシャレ神戸＋極アホ】、中部の【Fせ！Ma！ks】など、各地方を代表する有力チームは順当に最終切符を獲得。終わってみれば、決勝トーナメント進出チームのほとんどがシード、または準シードチームだった。



3月21日、ディファ有明に猛者たちが集結！ 今年もまた、熱い1日がスタートした。

「ちび太」を擁する【Think Punk.】も、2位でワイルドカード行きという結果に。

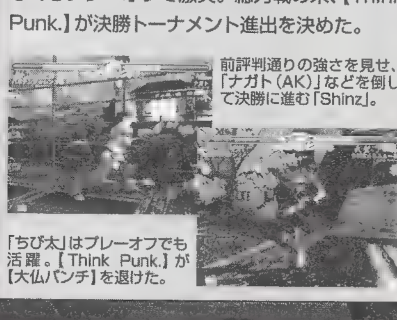
BEST BOUT from WILD CARD

ちび太（LI） vs. Shinz（AK）

（Think Punk.） 3－2 （Multinational Force）

もう一つの決勝戦は、2ラウンド目まで完全な「ちび太」ペース。躍歩頂肘が空振りしたところに後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）をたたき込むなど随所に"らしさ"を見せ、勝利を引き寄せた。韓国の「Shinz」も粘りを見せ、細かいステップから繰り出される攻めや避けからの反撃でタイに持ち込むが、ここまで。最終ラウンドは受け身攻めのキャッチ投げや後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が「Shinz」の避けを捕らえ、「ちび太」が勝利した。

なお、ワイルドカードを抜けた2チームは奇しくもプレーオフで激突。総力戦の末、【Think Punk.】が決勝トーナメント進出を決めた。



前評判通りの強さを見せ、「ナガト（AK）」などを倒して決勝に進む「Shinz」。

「ちび太」はプレーオフでも活躍。【Think Punk.】が【大仏パンチ】を退けた。

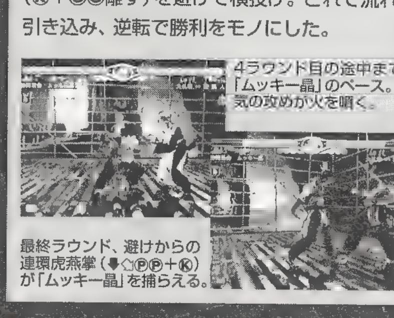
BEST BOUT from WILD CARD

ムッキー晶（AK） vs. パンチ・ザ・センプー（LA）

（静岡お茶の会） 2－3 （大仏パンチ）

予選リーグ終了後、生き残りをかけた代表者戦、ワイルドカードがスタート。一つ目の椅子をかけた決勝戦は、この二人の争いとなった。

中盤までの勢いは「ムッキー晶」。1ラウンド目こそ落としたものの、そこからは二択が冴えて2ラウンドを連取する。さらに4ラウンド目も、開始直後の躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）がカウンターヒット！ コンボから受け身攻めで壁際へと追い込んだ。しかし、これをガードで凌いだ「パンチ・ザ・センプー」は、逆二択の堤膝弾腿（Ⓚ＋ⒼⒼ離す）を避けて横投げ。これで流れを引き込み、逆転で勝利をモノにした。



4ラウンド目の途中までは「ムッキー晶」のペース。強気の攻めが火を噴く。

最終ラウンド、避けからの連環虎燕掌（⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚ）が「ムッキー晶」を捕らえる。

はみ出しEVOLUTION　予備予選の行方　予備予選は順当な結果。A～Cブロックを勝ち抜いた九州【英国病院】（「ナポレオン（JA）」ほか）、関西【V.F.C】（「[illegible]（AK）」ほか）、東北【独眼竜】（「[illegible]（WO）」「タピ（AK）」ほか）はそれぞれの本命チーム。Dブロックは関西No.1ウルフ「8」を擁する【関西山王会（[illegible]）】が敗れ、対抗の【[illegible]】（「LUPIN（PA）」ほか）が勝ち上がった。

決勝トーナメントは、最強のパイ使い「つちくも(PA)」を擁する【魔神一家】が5タテで敗れるという衝撃の場面からスタートした。その5タテを達成したのは、【ライオンズ】先鋒の「しま(WO)」。予選では驚異の粘りでチームを救ってきた「つちくも」だったが、投げ抜けが冴える「しま」を止められなかった。

そのほか、【Full Marks】は【(有)原黒商事 EAST】「ふーど(LI)」の四人抜きを大将「金剛禅少林寺(LE)」が跳ね返すも、「板橋ザンギエフ(SH)」の前に一歩及ばず。【Nine Stars】は「ムームーダンス(AK)」の三人抜きなどで【(有)原黒商事 くそがき】を追い詰めながら、鬼と評される大将「いのっち(AK)」の牙城を崩せず。「調布K・Kサラ(LA)」や「ヌキ(AO)」を擁する東京の【(有)なるほど商事】は【とんかちシャレ神戸＋極アホ】に力負け。惜しまれながら1回戦で散った。



太鼓部屋 栄光の軌跡

優勝候補筆頭の前評判通り、横綱相撲で第6回BT杯を制した【太鼓部屋】。注目の決勝トーナメントは、このチームが優勝を勝ち取るまでの対戦を中心に取り上げていこう。

新宿の意地、太鼓部屋を追い詰める

決勝トーナメント　準々決勝戦

太鼓部屋　5−4　新宿ローパンチカット

- 超南晶(AK) ○ ○ ×
- 大須晶(AK) ○ ×
- 大銀河(WO) ×
- 灘琉豪(AK) ×
- 養老影(KA) ○ ○

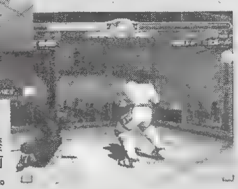
- ×PKアキラ(AK)
- ×東京メガネ(VA)
- ○マスク・ド・ヒジテツ(JA) ×
- ○エド(KA) ○ ○ ×
- ×セガール(WO)

決勝トーナメント1回戦で北海道／東北の【傾向と対策】を圧倒した【太鼓部屋】は、ここで名門【新宿ローパンチカット】と相対する。序盤ペースを握った【太鼓部屋】がそのまま押し切るかに思われたこの試合。その流れを断ち切ったのは、ビッグゲームで何度も大物を退けてきた仕事人、「エド」である。

彼は冷静かつ大胆な攻めで「大須晶」を3-1、「大銀河」を3-0で下し、星を五分にまで挽回。さらに最終ラウンドまでもつれた"拳士"「灘琉豪」戦では、瀕死の状況で旋蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)をガードされるも、とどめのⓅ+Ⓖ投げを投げ抜け！　そこからの逆転劇で、ついに大将を引きずり出したのだ。しかし、ここに残った"忍将"「養老影」もまた、仕事人であった。「エド」戦は雷龍飛翔脚(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)をキッチリしゃがみガードして3-1の勝利。残る大将「セガール」には後ろダッシュと避けを駆使して常に安全な間合いを保ち、技の空振りに反撃するスタイルで完封した。



小太刀抜き(⇦Ⓚ)と浮身乱弾撃(⇩Ⓟ+Ⓖ)を主体とする受け身攻めが光った「エド」。



意地で1ラウンド返すも、養老影の徹底したスタイルの前に"不沈艦"「セガール」轟沈。

決勝トーナメント　準決勝戦

太鼓部屋　5−3　Think Punk.

- 大銀河(WO) ○ ×
- 大須晶(AK) ×
- 養老影(KA) ○ ○ ○ ×
- 超南晶(AK) ○
- 灘琉豪(AK)

- ×ひで(SH)
- ○ヒデオ(WO) ○ ×
- ×アストロ(AK)
- ×チェムル(WO)
- ○ちび太(LI) ×

養老影、ウルフキラーの能力を発揮！

準決勝は、【とんかちシャレ神戸＋極アホ】を退けた【Think Punk.】との一戦。この闘いのカギとなったのは、何といっても「養老影」だろう。「大銀河」と「大須晶」を抜いた"格闘王"「ヒデオ」を3-1で倒すと、続く「アストロ」、「チェムル」にも仕事をさせずストレート勝ち。準々決勝の「セガール」を含め、強豪ウルフ使い三人をことごとく沈める結果となった。残る「ちび太」がこれを倒して望みをつなぐが、そこに副将「超南晶」が立ちはだかる。1ラウンド目こそ落としたものの、追い込まれた2、3ラウンド目をここぞの白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)で逆転。そのまま流れをつかみ、激戦を制した。



「ヒデオ」は押し気味だったが、腹側避けでローキックをかわされる不運で流れを失う。



「ちび太」VS.「超南晶」。鋭い後蹴腿で、一時リードを奪った「ちび太」だったが……。

決勝トーナメント　決勝戦

太鼓部屋　5−3　阿佐ヶ谷地区代表

- 大銀河(WO) ○ ×
- 大須晶(AK) ○ ○ ×
- 養老影(KA) ○ ×
- 超南晶(AK) ○
- 灘琉豪(AK)

- ×バナナ・トキオー(AO)
- ○青パイ(PA) ×
- ×スケルトン(KA)
- ○ザ・ゲリラ(LA) ×
- ○拝人(JA) ×

「お手並み拝見3」の借りをBT杯で返す

【太鼓部屋】の相手として決勝に名乗りを挙げたのは【阿佐ヶ谷地区代表】。準決勝では、最強のジャッキー使いとして名を馳せる"闘魂"「拝人」が「いのっち」を撃破し、【(有)原黒商事 くそがき】を破っている。

決勝戦は【太鼓部屋】が少しずつリードを奪う展開となり、中堅「養老影」が大将「拝人」までたどり着いた。しかし、さすがはスーパーエース「拝人」。最終ラウンドまでもつれたきわどい勝負を驚異の精神力で乗り切り、副将「超南晶」と相対する。奇しくも、以前に行なわれた「お手並み拝見3」の決勝と同じカードがBT杯決勝で再現されたわけだ。

しかし、その結果までは再現されなかった。「超南晶」は「拝人」の繰り出すミドルスピンキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)をことごとくガードし、2ラウンド連取。「拝人」も投げ主体のスタイルに切り替えて五分に戻すが、最後は「超南晶」の受け身攻めを凌ぎ切れずK.O.。この瞬間、【太鼓部屋】の2連覇が達成された。



最後は、受け身にⓅⓀキャンセルからの投げ。これが「拝人」の避けを捕らえてK.O.。



2連覇達成の瞬間。MVP男「養老影」(手前)が、フィニッシャー「超南晶」を讃える。

はみ出し EVOLUTION
プレーオフで敗れた8チーム　[illegible]を勝ち抜いた4チームのうち、【V.F.C】を除く3チームは[illegible]1位→プレーオフ敗退という結果に。そのほか、【デプレッサーヒート】と前ページで紹介した【大仏パンチ】、そして「まこと(KA)」や「すぐる(LI)」などの若手と大御所「不動(KA)」が融合した新潟の【チームテイトナ】が決勝トーナメントを目前に敗退した。

『バーチャファイター4ファイナルチューンド』付録ポスターイラストレーター
ジョン・ジュノ氏インタビュー

Profile



76年7月25日生まれ。韓国を代表するイラストレーター。クリエイター集団SIS所属。代表作：ウェブコミック「地球人(EARTHPER)」MMORPG『DACOM USAカードイラスト』『リネージュ2』(キャラクターデザイン&イラスト)



アーケードで初めて見た時は衝撃でした

『リネージュII』の韓国公式イラストレーターとして、キム・ヒョンテ氏と並ぶ韓国内トップイラストレーターの一人、ジョン・ジュノ氏。日本ではまだ知られていない彼の素顔を紹介しよう。

インタビュアー：マッスル北裏　通訳：shukei　協力：コミッカーズ編集部

――今回『バーチャファイター』のイラストを描いていただき、ジュノさん自身『バーチャファイター』のファンとのことですが、始めたのはどのタイトルからですか？

Joeng-Juno(以下ジュノ)　始めたのは『バーチャファイター(1)』からですが、当時は『餓狼』や『ストII』にハマッていた時期で、「独特なゲームだな」と思ったぐらいでした。本格的にハマッたのは『2』からです。初めてゲームセンターで予備知識無しで見た時には、本当に衝撃でした。完成度も高く、スピーディーさ、ヒット感など、非常に高いレベルで完成されていると思います。実は、セガサターン用の『2』を、まだ大事に持っています(笑)。『4』のネットワークのシステムも革命的だと思いますが、韓国では「VF.NET」が存在しないので、日本にいる後輩(通訳のshukei氏)の携帯を勝手に使って登録しています(笑)。

――『バーチャファイター』の中で、好きなキャラはだれですか？

ジュノ　男性キャラでは、マニアックですが舜帝。あとジャッキー。女性キャラではパイが好きですね。

――ジュノさん自身への質問ですが、絵を描きはじめたのはいつごろですか？

ジュノ　落書きレベルでは、子供のころから描いていたと思います。父が絵画をやっていたので、幼い頃から絵に親しんできたというのも大きいですね。本格的に描き始めたのは中学三年生のころです。現在、韓国版のNEWTYPEを出版している会社が行なったマンガ賞に応募し入選したことで自信が付き、本格的に絵を始めました。

――どのような勉強をされたのですか？

ジュノ　絵はずっと描いていたのですが、基本的な学校の勉強もできないと、絵も固まったものになると思っていたので、普通の学生をしながら絵を描いていました。両親の影響もありますね。高校のとき、デザイン関係の大学の受験のためにアトリエには通いましたが、プロになるために何かやった、ということは無いです。その後、デザイン関係の学校に入学し、グラフィックデザイン、トータルデザインの勉強をしました。その時期に覚えたことは、出版関係の仕事で役に立っていると思います。

――日本の作家で、影響を受けた方はいますか？

ジュノ　まず、大友克洋さんですね。国際的に成功したアーチストとして多大な影響を受けたと思います。あと、村田蓮爾さん。彼の個性的な世界が好きです。ほかには、森本晃司さん。基本的な能力が高く、独特なデザインセンスはすごく良いと思います。『エヴァンゲリオン』や『フリクリ』のキャラクターを作られた貞本義行さんは、日本的でありながら、微妙に違う部分を持っているのが魅力ですね。あと一人は、結城信輝さん。子供のころから好きで、絵を描く上で心の支えになっています。

――日本以外で好きな作家さんは？

ジュノ　レンブラント、クリムト、ミュシャ、アラン・リーやジョン・ハウなどが好きですね。

――『リネージュII』を描く上で大変だったことは？

ジュノ　それまではスチームパンクやSFファンタジーが好きだったので、『リネージュII』の純粋なファンタジーな世界に馴染むまで、結構時間がかかりました。3〜4年前から、西洋のそういった絵画やイラストをたくさん見て、それを自分の中で消化していって、現在の絵柄になりました。先に挙げた人たちも、『リネージュII』のイラストを描く上で、影響を受けていると思います。

――最後に、読者の方に一言お願いします。

ジュノ　初めてお目にかかれて、とても嬉しいです。これから、日本での公開されるイラストも増えると思いますので、『リネージュII』も、よろしくお願いします。

お知らせ！

現在発売中の雑誌「コミッカーズ」(美術出版社)に、「バーチャファイター4ファイナルチューンド」付録ポスター制作行程の紹介と、ジュノ氏と大暮維人氏の対談が掲載されているぞ！　日本初公開のイラストも多数収録だ。

ゲー事典　今号で、付録ポスターは最終回。その最後にジュノさんのポスターができたのは、とても光栄なことでした。また機会があれば付録を付けたいと思いますので、アンケートでの応援、よろしくお願いします。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.50
APRIL 30, 2004
Text：MVP

ゲーセン占い

月の上旬生まれの人は、格闘ゲームで連続技の精度が抜群。普段は使わないような連続技に挑戦してみるといいでしょう。
月の下旬生まれの人は、カードゲームの運気が低め。即決すると痛い目に遭いやすいので、じっくり考えましょう。

combo BBS 連続技掲示板

桜の季節が過ぎましたが、落ちてくる桜の花びらを空中で受け止めて、脳内のコンボ表示をつなげていた人は居ませんか？ もし居たら、スゴイやる気が感じられます。

ギルティギア イグゼクス#RELOAD：カイ
●(画面端限定)スタンエッジ×4→セイクリッドエッジ×2→スタンエッジ

相手のガードバランスがMAXの状態でスタート。防御力がミリア以下のキャラなら、一発でK.O.できます。
(福島県 今夜が山田さん)
㊤：ひたすら飛び道具を撃つ連続技で、カイが「～エッジ！」と叫ぶ回数の多さがポイント(計7回)。こういった同じ技の繰り返しは、簡単そうで意外にできる必殺技が少ないもの。しかも、自分と相手が全く動かずにK.O.となるのが非常に面白いですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：セス(STアンヘル、シャンフェイ、キング)
●(画面端)しゃがみA×3→↘+B(BC同時押し)→弱弓月→近距離立ちD→↘+A→強昇陽(B→Cずらし押し)→近距離立ちD→↙+A→入り身灘月(BC同時押し)→落月

セスで相手を踏むことにこだわった連続技です。ストライカーはアンヘル→シャンフェイ→キングの順に呼び出し、シャンフェイのみボタンをB→Cとずらし押しして呼ぶのがポイントです。
(長崎県 ヘビィCさん)
㊤：解説文を先に読み、落月を何度も入れる連続技だと勘違いして、「最後に1発しか使ってないぞ？」と思ったら、近距離立ちDも相手を踏み付ける技でした。1分程度悩んでしまった分、近距離立ちDで「ゴスッ、ゴスッ！」と踏んでいる姿が印象に残ります。しゃがみA始動のため実戦でも十分に狙うことができ、連続技自体も簡単なので、対戦相手を踏みまくって苦笑を誘ってみてください。

ST＝ストライカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：まりん
●めくりジャンプD→近距離立ちD→➡+B(→弱ミヅチ)→ジョオウバチ

パワーゲージの効率を無視した連続技です。ポイントはジョオウバチをワンテンポ遅らせて出すところです。
(埼玉県 ぎーすはわーどEXさん)
㊤：リーダーのときのみ出せるリーダー超必殺技、ミヅチを空振りさせることで、➡+Bからジョオウバチを決める連続技です。パワーゲージ3本使用に見合ったダメージはありませんが、ミズチの空振りからやや遅めにジョオウバチを出しても、しっかりつながる点が驚きです。

真・JUNK部屋!!

今回は『ハイパーストリートファイターII～アニバーサリーエディション～』に感化されて、11年ほど前に流行った面白い入力法を紹介します。
ザンギエフの投げ系必殺技「スクリューパイルドライバー」の、レバー1回転+Ⓟ。今ではおなじみとなっているコマンドですが、これを立ち状態から素早くかつ確実に出そうと試行錯誤した末に生まれたのが、「レバーを前から下方向へ回すように弾いて、その反動で回転させる」というものでした。
慣れればそれなりの精度で「立ちスクリュー」を出せるので、使えないワケではないのですが、第三者から見ていると「？……面白いレバーさばきだ」と感じずにはいられませんでした。また、レバーの種類や状態によって精度が大きく左右されるため、「このレバー、スクリュー出ねぇ～！」という叫びも多発……。



高校生や大学生がレバーを弾く！ 隣の筐体から、出なくてもん絶する叫びが聞こえることも。

基板の裏側 Reverse side of PCB

098 顔に注目！
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

紗夢の兆脚鳳凰昇とジョニーの「それが俺の名だ」を同時に出すと、暗転が終わった後に紗夢が暗転中のポーズを取り、「それが俺の名だ」空振り後に動き出して兆脚鳳凰昇が決まります。
(青森県 アスさん)
㊤：ジョニー側が若干遅めに出し、暗転のタイミングを合わせるのがポイント。紗夢は暗転中には動かず、暗転が終わってからポーズを取るようになります。見た目が面白いのが特徴です。

099 驚異的なスロー
SVCカオス

ゲーニッツの「よのかぜ」を攻撃判定が消えない飛び道具に当てると、お互いに相殺しまくるためか画面にスローがかかります。さらに、「よのかぜ」が画面上に残っている時間が通常よりも長くなります。
(東京都 チョッキさん)
㊤：画面のスロー具合が面白く、シューティングゲームでありがちな「処理落ち」が体験できます。また、この相殺現象を利用すれば、画面上に「よのかぜ」を2発出すことが可能。ロックマン ゼロのサイバーエルフ(フグ)に合わせると簡単ですよ。

㊤&オヤジの編集後記

㊤：ついに『ザ・ランブルフィッシュ』が発売されたね。
爺：うん！ 超盛り上がってるよ。
㊤：俺もほかに仕事が無ければ触るんだけどね。
爺：忙しいんだ？
㊤：そう。
爺：空中連続技とかディレイの駆け引きとか、結構㊤も好きそうだけどね。
㊤：じゃあ、仕事片付いたら触ってみようかな？
爺：もちろん、そのときは教えてあげるよ。
㊤：え？ それっていきなり対戦して、おいしく頂こうってこと？
爺：当然でしょ。練習台になってよ。

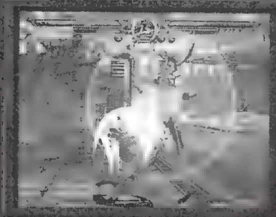
ザ・勘違い'04

今回の勘違いな人は、『バーチャファイター』の結城 晶の英字表記を見て「アキラ ユキ」だと勘違いした、千葉県のP.N.闘魂戦士さんです。
闘魂戦士さんは、「男なのにユキって名前？」と、真剣に考えてしまったそうです。ユウキだったら男性と女性の両方で結構耳にする名前ですが……。ところで、アキラって名字はおかしいと思わなかったのでしょうか？ 気になるところです。

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語？：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？ そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで

あまりにも突然の別れ

LONG RUN GAMES' BOOSTER





兵どもが夢の跡……



役目を終えた聖地に感謝の意を込めて、プレイマックス新宿店にて3日間にも及ぶイベントが開催。中でも一番盛り上がった団体戦をリポート！

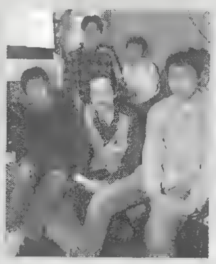
Text：垂れ乳巌竜

最後の宴

3日連続の『鉄拳』イベントで、5on5は2日目に催された。3日目は闘劇の予選大会なので、既に本戦出場の権利を獲得している者たちの参加を考慮すると、実質的には最後のイベントになった。これには全国各地から新旧問わず、『鉄拳』プレイヤーたちが総集結。参加チームは全部で24チームにも至り、聖地のフィナーレを飾るにふさわしい参加人数になった。

有名プレイヤーを抱えるチームが軒並み決勝進出を果たす中、アメリカ遠征経験のある「へぽーる」擁する【関西の恥部】（へぽーる／もけ／えむお／おらつー／スガイアン）が、闘劇本選出場者である「もけ」を有しているにもかかわらず、予選の『鉄拳3』1台、『鉄拳TT』1台、『鉄拳4』3台での早稲田式（五人全員が並んで一斉に対戦する形式）という今回の大会の特殊ルールの前に、まさかの予選敗退を喫してしまったことが唯一の波乱だろうか。

7時間以上の長丁場の中、優勝したのは前評判通り、闘劇出場者の中でもトップクラスの実力を持つ三人が集う反則チーム【鉄垂会 -THE FINAL GRAND-】（垂れ乳巌竜／たいぞー／タケヤマ／ノブ／店員佐野さん）。危ない場面はあったものの（右下ベストバウト参照）、安定した力で勝利した。準優勝には東京では「垂れ乳巌竜」に次ぐシャオユウ使いで知られる「キル」を擁する【KIL`s square】（キル／SNG／EP／よしひろ／P-Oka）が輝いた。



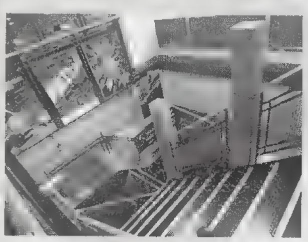
優勝チームの【鉄垂会～】。長い間聖地で『鉄拳』を影から支え続けてくれた店員の佐野氏を中心にパシャリ。

ベストバウトは？

闘劇出場者が多く参加しているせいか、大将戦ならずとも白熱した組み合わせは数多くあった。中でも盛り上がったのが決勝リーグ一回戦の【鉄垂会 -THE FINAL GRAND-】対【パラディン】（ゆう／総統／はと／ほりこん／こうすけ）。【鉄垂会～】が『鉄拳TT』以前からのプレイヤーの集まりに対して、【パラディン】の面々は全員『鉄拳4』から台頭してきたプレーヤーたち。世代交代を許すか、許さないかというプライドのぶつかり合いに会場内の盛り上がりは絶頂に。

【鉄垂会～】の次峰「たいぞー」、中堅「店員佐野さん」、副将「垂れ乳巌竜」を【パラディン】の中堅「総統」が驚異の三人抜き。今大会で唯一【鉄垂会～】が大将を引きずり出された形となった。だが、ここで大将に控えた「タケヤマ」が怒とうの猛反撃。押せ押せムードの【パラディン】に対して、緊張は全くしていなかったと語る「タケヤマ」が終始落ち着いた立ち回りで「総統」、そして闘劇出場者でもある「こうすけ」と「はと」を逆に三人抜き。シーソーゲームではあったものの、結局は【鉄垂会～】が勝利を決めた。

聖地閉店でどうなる『鉄拳』の行方!?



もうこの場所で年を明けることも無くなってしまったのだ……。



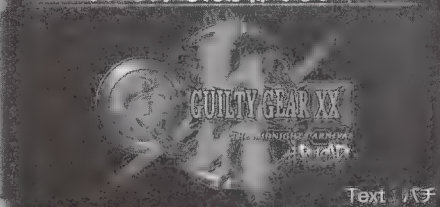
現在は次の聖地として新宿・スポーツランド西口店が毎週金曜日に盛り上がっているようだ。

ご存じの方も多いだろう。長きにわたって『鉄拳』を支えてきた聖地・プレイマックス新宿店が2004年3月一杯で閉店となった。『鉄拳』プレイヤーにとって、この上無い悲報だっただろう。栄枯盛衰といってしまえばそれまでだろうが、シリーズを通して数多くのプレイヤーに愛され、数え切れないドラマが繰り広げられた彼の地をもう二度と見ることができないのはあまりに悲しい……。

プレイヤーたちは、プレイマックスで受け取った熱い「鉄拳魂」をしっかりと受け継いでいってもらいたい。

ありがとう！ プレイマックス 『鉄拳』は不滅です!!

バーストなんか怖くない！



Text：パチ

青色サイクバーストを防ぐ基礎知識

青色サイクバーストは発生が23フレーム（以下：F）なので、硬直が22F以下の技なら出されてもガードが間に合う。硬直が22F以下の技は、主に4タイプに分類できる。

①全体の硬直が22F以下（空振りしてもOK）

②持続の最初＋硬直が22F以下（この技で止めればガード可能）

③ジャンプキャンセル可能技（ジャンプキャンセル後、空中ガードすればOK）

④フォースロマンキャンセルし、硬直が22F以下になるもの

対応技は下記表を参照のこと。

サイクバーストの性能

（単位：フレーム　1フレーム＝60分の1秒）

	発生	持続	硬直
黄色サイクバースト	19	6	27
青サイクバースト	23	6	27

黄色サイクバーストは発生から着地後まで対打撃無敵。
青色サイクバースト持続が切れると対打撃無敵が切れる。

相手に青色サイクバーストを出されてもガードが間に合う技一覧

キャラ名	状態	技名
チップ	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、しゃがみS、ジャンプP、ジャンプK、HS殺式転移
	硬直	遠距離立ちS、立ちHS、➡+K、➡+HS、ダスト、デッドアングル、足払い、γブレード、冽掌、削岩脚（※5）、空中挑発
	JC	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、➡+HS、ジャンプK、ジャンプS
	FR	穿踵
ファウスト	全体	立ちP、近距離立ちS、しゃがみP、ジャンプP、ジャンプ⬇+K（※5）、オイッス（※3）
	硬直	立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、ダスト、しゃがみK、しゃがみS、しゃがみHS、足払い、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプHS、挑発（顔フラッシュ）（※2）
	JC	立ちP、立ちK 、近距離立ちS、しゃがみK、しゃがみS、足払い、ジャンプK
	FR	無し
[illegible]	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、しゃがみS、ジャンプP、空中畳替し（※5）
	硬直	➡+P、➡+K、しゃがみS、デッドアングル、足払い、ジャンプK
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+P、デッドアングル、しゃがみHS、足払い、ジャンプK
	FR	ジャンプD、裂羅、回り込み、空中畳替し
[illegible]	全体	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、しゃがみS、ジャンプK、ジャンプS、鷹嬰脚（※5）
	硬直	近距離立ちS、➡+HS、ダスト、デッドアングル、足払い、ジャンプP、ジャンプK、百歩沁鐘、千里沁鐘、千里沁鐘（裏回り）
	JC	立ちP、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+K、➡+HS、足払い、ジャンプS
	FR	足払い
ジョニー	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプK、ミストファイナー・構え～構えキャンセル、グリター イズ ゴールド
	硬直	➡+P、➡+K、ダスト、デッドアングル、しゃがみS、ジャンプHS、ジャンプD、ミストファイナー・上段(Lv1)
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、➡+P、➡+HS、ジャンプK、ジャンプS
	FR	ディバインブレイド(移動部分)、ディバインブレイド、空中ディバインブレイド
アクセル	全体	立ちK、近距離立ちS、⬈+P、しゃがみK、ジャンプP
	硬直	立ちP、立ちHS、➡+P、➡+HS、ダスト、デッドアングル、足払い、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプ➡+P、S雷影鎖撃
	JC	近距離立ちS、➡+P、➡+K、しゃがみS、ジャンプK
	FR	しゃがみHS、鎌閃撃
[illegible]	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプK
	硬直	遠距離立ちS、➡+P、➡+K、デッドアングル、しゃがみS、しゃがみHS、ジャンプHS、ジャンプD、P戒、K戒
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+HS（※4）、ジャンプS
	FR	➡+K、針・壱式
ヴェノム	全体	立ちP、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、瞬間移動
	硬直	立ちK、遠距離立ちK、➡+P、しゃがみS、ジャンプD、デュービスカーブ
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、ジャンプS
	FR	Sスティンガーエイム、HSスティンガーエイム、Sスティンガーエイム、HSスティンガーエイム、Sカーカスライド、HSカーカスライド
テスタメント	全体	立ちP、立ちK、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプK
	硬直	近距離立ちS、遠距離立ちS、立ちHS、ダスト、デッドアングル、しゃがみS、しゃがみHS、ジャンプS、ジャンプHS、ナイトメアサーキュラー
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、ジャンプS
	FR	立ちHS、エグゼビースト、マスターオブパペット
ディズィー	全体	立ちP、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプS、P独りにしてください、K独りにしてください
	硬直	立ちK、立ちHS、➡+P、ジャンプS、はじめはただの明かりだったんです、
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+HS、しゃがみS、ジャンプS
	FR	➡+HS、しゃがみHS、足払い、インペリアルレイ

キャラ名	状態	技名
ロボカイ	全体	立ちP、立ちK、➡+P、➡+HS（Lv1～3）しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP
	硬直	近距離立ちS、立ちHS、しゃがみK、しゃがみS、しゃがみS、しゃがみHS、しゃがみD、カイ現象（Lv1～3）、カイ幕ホームラン（Lv3）（※1）、痛カイ撃（※2）、➡+HS（Lv1～3）
	JC	立ちK、近距離立ちS、➡+HS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS
	FR	立ちHS
スレイヤー	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP
	硬直	遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、➡+K、➡+HS、ダスト、デッドアングル、しゃがみS、ジャンプHS、Pマッパハンチ、Kマッパハンチ、直下型ダンディー（※5）
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみS、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD
	FR	➡+P、PD（ダンディー）ステップ、KD（ダンディー）ステップ
イノ	全体	立ちP、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、限界フォルテッシモ（※5）
	硬直	立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、ダスト、しゃがみS、しゃがみHS、足払い、S大木をさする手、HS大木をさする手、P狂言実行（※5）、K狂言実行（※5）、S狂言実行（※5）、敬意（※2）
	JC	立ちK、近距離立ちS、立ちHS、ジャンプS、ジャンプD
	FR	抗鬱音階、空中抗鬱音階、HS大木をさする手、ケミカル愛情、空中ケミカル愛情
ザッパ	全体	立ちP、立ちK、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、【剣憑依時】近距離立ちS、【ラオウ憑依時】近距離立ちS、遠距離立ちS
	硬直	遠距離立ちS、➡+P、デッドアングル、しゃがみS、しゃがみHS、足払い、ジャンプS、ジャンプHS、【幽霊憑依時】近距離立ちS、しゃがみS、【剣憑依時】遠距離立ちS、しゃがみS、【ラオウ憑依時】立ちHS、ダスト、しゃがみHS、ジャンプS、ジャンプHS、ダークネスアンセム
	JC	立ちP、近距離立ちS、➡+P、しゃがみP、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプS、【幽霊憑依時】近距離立ちS、遠距離立ちS、立ちHS
	FR	そのまま帰ってこないでください、落ちといてください、近づくと逝きます
ブリジット	全体	立ちP、立ちK、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、空中スターシップ、YOYO配置（前）、YOYO配置（後ろ）、空中YOYO配置（⬈への配置以外）、YOYO引き戻し、空中YOYO引き戻し、ローリング移動（※2）、空中ローリング移動（※2）
	硬直	➡+P、⬈+P、デッドアングル、ジャンプK、
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、➡+S、⬇+S、ジャンプK、ジャンプ⬇+S
	FR	足払い、スターシップ、ロジャーラッシュ、ジャッグドロジャー
ソル	全体	立ちP、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、しゃがみS、ジャンプP、ジャンプHS、ドラゴンインストール中のダストとジャンプD以外の通常技
	硬直	立ちK、➡+P、足払い、ジャンプD、ガンフレイム（ドラゴンインストール版）、ファフニール
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、立ちHS、しゃがみHS、ジャンプS、ジャンプD
	FR	ガンフレイム、ライオットスタンプ、バンディットブリンガー、ファフニール
カイ	全体	立ちP、立ちK、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプK
	硬直	近距離立ちS、立ちHS、➡+P、➡+K、➡+HS、しゃがみS、スタンエッジ
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、➡+HS、足払い、ジャンプP、ジャンプS
	FR	スタンディッパー、セイクリッドエッジ
メイ	全体	立ちP、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプS、
	硬直	立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、立ちHS、ダスト、しゃがみS、しゃがみHS、足払い、Sイルカさん・横、HSイルカさん・横
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、しゃがみP、ジャンプS、ジャンプD、ジャンプ⬇+HS（※5）
	FR	Sイルカさん・横、HSイルカさん・横、Sイルカさん・縦、HSイルカさん・縦、拍手で迎えてください
ミリア	全体	立ちP、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプP、ジャンプK、サイレントフォース
	硬直	立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+K、しゃがみS、しゃがみHS、足払い、ジャンプS、ジャンプD、Sタンデムトップ、ラストシェイカー
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、しゃがみS、しゃがみHS、JK
	FR	HSタンデムトップ、バッドムーン、アイアンセイバー
エディ	全体	立ちP、立ちK、近距離立ちS、しゃがみP、しゃがみK、ジャンプK
	硬直	➡+P、➡+K、しゃがみS、足払い、ジャンプP、ジャンプHS、ジャンプD、ドランカーシェイド、メガリスヘッド
	JC	立ちP、立ちK 、近距離立ちS、➡+P、足払い、ジャンプK
	FR	シャドウギャラリー、HSインヴァイトヘル
ポチョムキン	全体	立ちP、近距離立ちS、しゃがみP、ジャンプP
	硬直	立ちK、立ちHS、➡+K、ダスト、デッドアングル、しゃがみK、しゃがみS、足払い、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD（※5）、メガフィスト・前方、メガフィスト・後方、F.D.B.、ガイガンター
	JC	立ちP、立ちK、近距離立ちS、遠距離立ちS、➡+K、ジャンプK
	FR	➡+HS、しゃがみHS、メガフィスト・前方、メガフィスト・後方、ハンマフォール

表中略称
JC：ジャンプキャンセル
FR：フォースロマンキャンセル
デッドアングル：デッドアングルアタック
ダスト：ダストアタック

※1……自動的にカイ心の一撃に移行、無敵で避けられる
※2……フォルトレスでガード可能
※3……ヒット前にサイクバーストされたときのみガード可能
※4……1、2段目のみ
※5……高度による

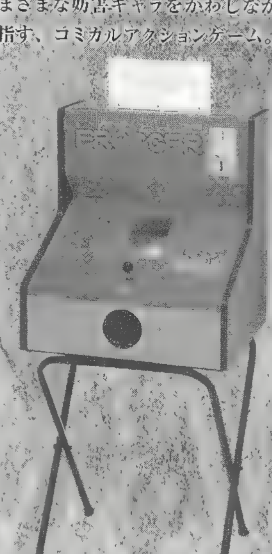
アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第17回　危険な道を越えて行け

フロッガー

さまざまな妨害キャラをかわしながら家を目指す、コミカルアクションゲーム。



コミカルな動き　軽快なBGM

さまざまなアイデアが登場した80年代初頭。そんな中でまた一つの良作が生まれた。それが81年1月に『スクランブル』と同時に発表されたコナミの『フロッガー』である。

しかし、『スクランブル』のスクロール表現の前では、固定画面の中で小さなカエルが移動している様子は、あまりにも地味だった。

『フロッガー』は先に発売された『スクランブル』の人気が一段落してから発売されたのだが、コナミはそれまでのレジャック中心の流通ではなく、販売のパートナーとしてセガを選んだ。その判断は功を奏しアップライトやテーブルという複数の筐体バリエーションが登場し、多くのゲーム場に置かれるヒット作となった。

それまでキャラクターを前面に出したゲームは、亜流を含む『パックマン』が市場の大半を占めていたが、その一角で新たなキャラクターゲーム『フロッガー』が登場したのだ。その人気は画面による表現だけでなく、BGMという「音楽」の大切さをゲーム場に浸透させるきっかけになった。

道を渡って川を越え

80年代初頭はゲームが複雑化しつつあった時代だったが、『フロッガー』は、妨害キャラを避けながら画面上部にある家までたどり着くという単純な内容のゲームだった。操作方法も『パックマン』同様、4方向レバー1本で、ボタンは使用しない極めてシンプルなものだった。

ゲームが始まると、画面下部にカエル（自機）が登場し、レバーを前後左右に入力すれば、その方向に1ステップ飛び跳ねる。

固定画面上だが、そこにはスタート地点・道路・草むら・川・家というバラエティ豊かなポイントが用意されていた。

最初のポイントは、車が走り抜ける道路。左右から走ってくる車を、うまくかわしながら中間地点の草むらまで走り抜ける。面数が進むと車の台数が増え、スピードも速くなるため、クリアが困難になっていく。たまに出現する、高速で走り抜けるレーシングカーは特に危険だった。

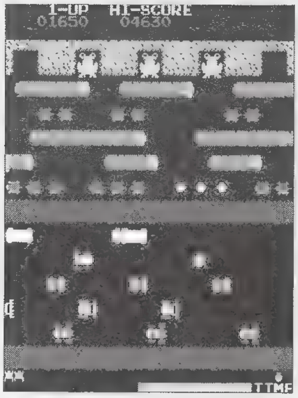
途中の草むらは一休みできる中間地点。しかし、ここにもヘビが登場するため、いつまでもその場には居られない。

そして最後の難関が川。基本的に、左右から流れてくる流木かカメ（もしくはワニの胴体部分）に乗り、渡り切ればいいのだが、流木には長短があり、カメは浮き沈みするものが居るのだ。これらに加えて、頭に乗ってしまうとミスになるワニや、カワウソも流れてくるので、流れてきたものを見極める判断力が必要とされた。また、流木の上には敵であるヘビなども出現するため、次の逃げ道も考えておくことが重要だった。さらに流木などに乗ったまま、画面端まで流されてしまうとミスになるため、常に2手先を考えながら、制限時間内にゴールすることが求められるゲームだったのである。

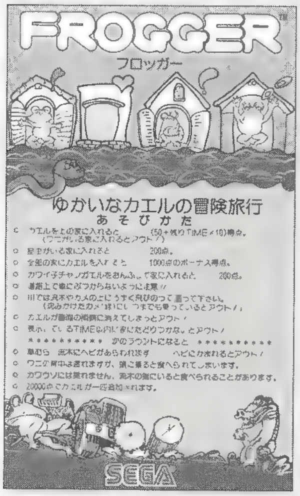
途中でピンク色の恋カエルを背中に乗せたり、家に昆虫が居る時にゴールすればボーナス点となる。しかし、家に入る時にも、突然ワニが顔を出すことがあるため、注意が必要だ。あせって家に飛び込むと、パクリと食べられミスになってしまうのだ。

基本的に同じ画面の繰り返しだが、制限時間があり、高次面では素早い判断が求められていたため、プレイヤーに飽きられることはなかった。

『フロッガー』というゲーム

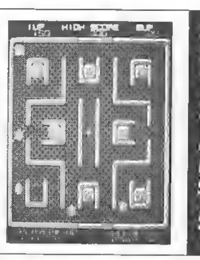


カエルを操作し、道を走る車を避け、川に流れる流木にうまく乗り、画面上部にある「家」まで進めるアクションゲーム。操作は4方向レバーのみとシンプル。

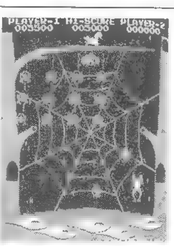


インストには、画面上で単なるくぼみとしか表現されていない家が、しっかりと描かれている（笑）。ちなみにピンク色のカエルは「カワイ子チャンガエル」だそうだ。

『フロッガー』に学んで



●ターピン（コナミ/セガ/81年）
親亀を操作し、隠れている子亀を背中に乗せて家まで運ぶ『フロッガー』に似たゲーム。軽快な音楽をバックに遊ぶ、コミカルゲームとして注目を集めた。



●フロッグ&スパイダー
（タイトー/81年）
こちらは「フロッガー」と同様に「カエル」が主人公。クモを撃ち落とし、食べるというシューティングゲーム。当時は昆虫や小生物のキャラクターが数多く見られた。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！ それが何だったのか？ どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介します。

あて先はこちら
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「アミューズメント産業」1981年（アミューズメント産業出版）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「ゲームマシン」1981年-1982年（アミューズメント通信社）
「コインジャーナル」1981年-1982年（コインジャーナル）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ／アマチュアライン）

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
URL〈http://amp.tri6.net〉 E-Mail〈amp@tri6.net〉

標準基板の利点と欠点

フロッガーの基板はいわゆる「ギャラクシアン系基板」と呼ばれているもので、当時ゲーム場で最も普及していた基板だ。これは、今日に数多く見られるシステム基板ではなく、多くのメーカーが同等の基板を製造し、業界標準になりつつあったものだ。

当時のビデオゲームを見ると、ドットや文字の形、発色などが似ていたり、縦画面のものが多いことが分かる。これはビデオゲームの制作が、基板性能に大きく依存していたことを表しているのだ。

同等の基板を数多くのメーカーが使用していた理由には、開発のしやすさや、在庫基板の再利用によるコストダウンが挙げられる。

その反面、汎用性の高い基板はコピー基板も作りやすく、ヒット作となった『フロッガー』も、多くのコピー基板が出回ることになってしまった。

『フロッガー』は「ギャラクシアン系基板」にサウンドボードを取り付け、ゲーム中に「森のくまさん」を始めとした曲がメドレーで流れるという、〈音〉でプレイヤーを楽しませてくれたゲームでもある。

80年までに登場したゲームは、画面の表現力こそ上がっていたが、〈音〉に関しては操作時の単純な効果音や、単調なBGMが普通であった。

81年前半のゲームセンターでは、今回紹介した『フロッガー』や、先に紹介したナムコの『NEWラリーX』（81年2月）や三立技研の『ジャンピューター』（81年4月）といった、さまざまなヒット作のゲーム音楽が流れ、にぎやかな場に変わりつつあった。

20年以上前に表現され始めたゲーム音楽へのこだわりは長き変遷を経て、VGM（ビデオゲームミュージック）という、ゲームにとって欠かせない存在へと成長してきた。

近年の音楽ゲームブームも、そんな時代があったからこそ生まれてきたのかもしれない。

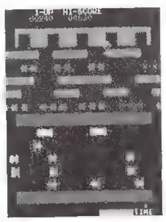
AGL担当編集おじゃ フロッガーで遊んでみた！

1981年発売っつーことは、当時のボキは7歳。小学校に入学したころです。まだゲームには目覚めてませんね。

唐突ですが、今回紹介した『フロッガー』をプレイしてみました。

残機が増える2万点を目標にしてプレイ開始。

車のスピードもたいしたこと無いしラクショーと思いきや、昔のゲーム特有のシビアな判定により、あえなく死亡……。



さんざん大口をたたいた割にトータルスコア「240点」というトホホなスコアに。ちょっとカスっただけでミスという、現在では考えられない判定の厳しさにカ・ン・パ・イ！

オールドゲーム
談話室

Text：石黒 憲一
lain14@wired.vip.co.jp

連載最終回

ぐろけんに聞け!!

ぐろけん資料室にて

今回は、しばしば男性プレイヤーが魅惑される、女性キャラクターの話でも……。

――(そりゃ、あんただけだろ)いわゆるギャルゲーだね?

ギャルゲーの定義もあいまいだから、ゲームの中で際立っていて過去に紹介されていないようなものを紹介するよ。

――それって、ギャルズアイランド(笑)にも載ってないくらいのレアモノってことか。

最初は『ものしりクイズおしゃべりまちゃ』から「石原真知」(写真1)。

――「真知」? 「まちゃ」じゃないの!?

当時配布された販促冊子「まちゃ本」には、本名や年齢、好きなタレントなどの設定が書いてある。その本名が「石原真知」というわけ。

――1983年には既にクイズゲームってあったよね、タイトーの『ウルトラクイズ』とか。

アーケードゲームでは1969年に、ナッティングアソシエーツの『IQコンピュータ』がヒットしてからクイズゲームはいろいろ出てるけど、ヒロインが居て、そのグッズまであるのは新しかった。当時としてはしゃべるのも珍しかったんだよね。

次は『SOS』から「カワイコチャン」(写真2)をご紹介しようかな。

――んで、名前は?

そのまんま「カワイコチャン」! ナムコが発行した取説にそう書いてある。

――……。それで? どんなゲームなの?

1980年に販売されたシューティングゲームなんだけど2000点ごとにコーヒーブレイクがあって、そこで登場する。

――何が目新しいの?

脱衣! その上、設定で「脱ぐ・脱がない」を変更できる!!

――麻雀ではよくあるけど、シューティングゲームで脱衣というのは聞いたことが無いな。

ただ、このゲームで2000点取るのは難しい、だからプレイしたことはあっても、知らない人が多いと思う。

じゃあ次いこう。『ストリーキング』、名前は不明(写真3)。

――……(だんだん怪しくなってきたな)。

インストによると〈走れ!ストリーカー、ポリスに捕まるな。俺が服を着せてやる!〉とのこと。支離滅裂だね。

――一応聞くけどどんなゲームなの?

見た目は『パックマン』みたいなゲームで、裸の女の人が警察官に捕まらないように、通路のドットを消していくというもの。「腹ペコダウン」メーターがあって、彼女は食いしん坊だから空腹になると走れなくなる。何故か衣服を取ると、ボーナス得点が入る(笑)。

――よくこんな企画通ったもんだ。いつのゲームなの?

1982年だね。技術よりも、アイデア重視(良くも悪くも)で作られたようなゲームが、当時の日本では数多く見られたんだ。この販促資料を外国の人に見せたら、さすがに驚いていたよ。

――ハイ、次のヤツどうぞ?

何だか投げやりになってきたね……では、そろそろとっておきを……『ラブアタック』から「ルミ」ちゃん!!(写真4)

――……。これ、ぐろけんが描いたの?

違うっつーの! 実際に1981年にゲーセンで営業された時に使われたイラストなんだよ!! これは、某ヒットゲームの基板をベースに、改造キットで稼働したゲームなんだ。こういう小数販売のゲームには、手描きのインストで営業されたものもあるんだよ。

――どんな内容なの?

『ラブアタック』っていうゲームは、過去にもいくつかあったんだけど、これは気球を操作して、雲をよけながら上昇させるアクションゲーム。途中にモンスターやUFOによる妨害がある。

――で、その「ルミ」ちゃんとやらは、どこで登場するの?

1パターンクリアごとに登場。解説文によると〈最初ロングドレス、次ミニスカート、その次超ミニ、最後は美女が横たわり貴方を手招き さあ美女をあなたのトリコに……!〉だって。

――もういいから、次見せて。

では『口裂け女のインベーダー』から「口裂け女」!(写真5)

――……(白い目)。

……いや、ほら、「女」ってあるし……(笑)。ちなみに、これは当時大ヒットした『スペースインベーダー』の亜流なんだけど、そうではない口裂け女のゲームも存在したという話も聞いたことがある。昔は流行に影響を受けてゲーム化されたものも結構あったからね。「なめ猫」が流行った時は「なめんなよ」ってゲームも発売された。

――しかし、ぐろけんも変なモンばっか持ってるねえ。

業界の歴史を調べる以上、収集活動は必須だからね。まだ画面表示すらしていない基板も含めて、多くの資料は山積みの状態だから、整理ができたら面白いものを紹介するよ。


写真1


写真2


写真3



写真4

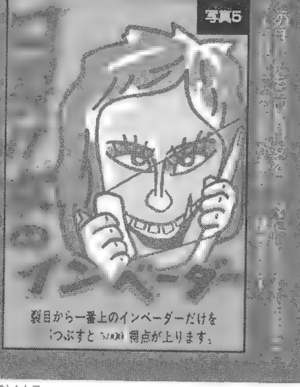


写真5

レゲー事典　いまだだ全容がつかめないアーケードビデオゲームの歴史を調べていて面白いと思うのは、歴史が約30年と決してまだ長くなく、ゆえに多くの当事者がいまだ実在しているという事だ。これからもできる限り取材などを行ない探求していきたい。

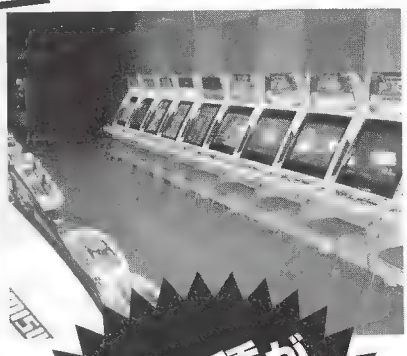
テッシンクリエイト直営

AMUSEMENT CUE OPEN

彦根市西沼波町にアミューズメント、キュー

■ 国道8号線沿い Ⓟ 53台完備







最新機種が勢揃い！
キューでおもしろ体感しよう!!



http://www.am-cue.com/

TSC直営 AMUSEMENT CUE
アミューズメントキュー
滋賀県彦根市西沼波町166
営業時間:10:00～24:00 年中無休

0749-21-0073

CUE 機種ラインナップ!!

<メダルコーナー>
●スターホースプログレス●ファンタジックフィーバー●ダイノキング2●フォーチューンオーブ2●G1ターフワイルドⅡ●ハイパースロットFⅡ（北斗の拳・アントニオ猪木自身がパチスロ機・スーパーBJ…etc）●プロハンターZERO1（CR新海物語・CR忍者ハットリくん・CRシティハンター）…etc

<アーケードコーナー>
●バトルクライマックス●イニシャルD3●麻雀格闘倶楽部3●MJ2●ウォートラントルーパーズ●タイムクラシス3●アウトラン2●バトルギア3チューンド●太鼓の達人5

<全身シール機コーナー>
●百花絢爛●花鳥風月●美咲●EVE●美飾

<プライズコーナー>
●UFOキャッチャー7●UFOキャッチャー7MAXエディション●カプリチオG-ONE●UFOあらかると2

新品～中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ！
★初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ★即時見積 現金買取りOK！

テッシンクリエイト

TSC

(有)哲信クリエイト
〒546-0003
大阪市東住吉区今川6-3-27

TEL.06-6701-4443

営業時間 10:00～21:00（日曜・祝日定休） E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp
機械・基板の最新在庫状況は………
URL http://www.tessin.co.jp/

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!





第52回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

Nintendo64 用のゲームを本格的なレバーで楽しんでみよう

今回は、あまり取り上げられることの少ないアレック64/Nintendo64のネタをお送りしよう。アレック64とは、任天堂とセタをはじめとする数社の共同開発によって生まれたシステム基板のことだ。アレック64はNintendo64をベースにしており、基本コンポーネントは共通となっている。似た内容ならば、何かできることは無いかな？という発想の元に試行錯誤した成果が今回の記事だ。

業務用レバーでN64をプレイ!

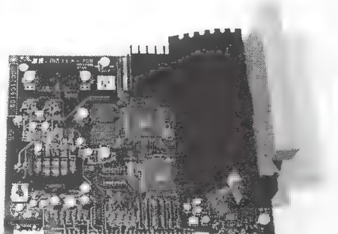
1 アレック64のレバーを流用

アレック64用のレバーをNintendo64につないでみよう。大きなアナログレバーでの操作は別格だ。

アナログ操作だ!!

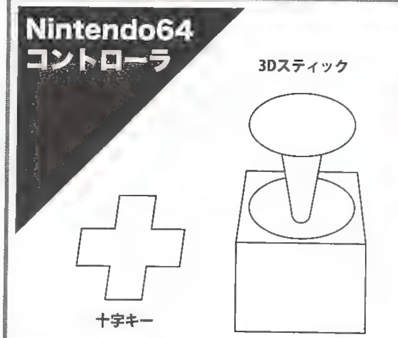
Nintendo64といえば、隠れた名作が豊富に存在する家庭用ゲーム機のプラットフォームだ。

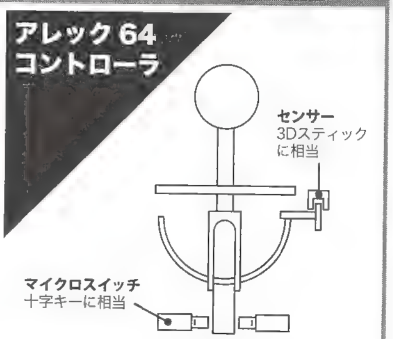
ただ、残念ながらイカした社外品のジョイスティックが存在しないので、ちょっと寂しかったりする。もはや新たなジョイスティックの登場は期待できないので、何とかしたい。そう思い立って、血のつながった兄弟であるアレック64のレバーをつないでみたところ、アッサリ動作！　今回は、その詳細を紹介していきたい。



アレック64基板。Nintendo64のマークがある。パネルからのケーブルは、JAMMAの右側のコネクタに接続。

Nintendo64とアレック64のコントローラ比較　その1



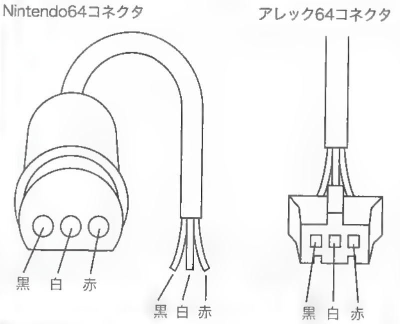


- 十字キーは単にON/OFFのみを判断するデジタル入力
- 3Dスティックは小型のセンサーが内蔵されたアナログ入力
- 十字キーと3Dスティックが別々にあるので独立した操作が可能

- マイクロスイッチとセンサーが同一軸上にある
- マイクロスイッチと3Dスティックは切り替え式で、別々に操作したり、マイクロスイッチの信号とセンサーの信号を同時には出力できない

アレック 64 → Nintendo64 変換コネクタの製作

アレック64もNintendo64も、電線の本数は同一なのだが、コネクタ先端の形状は残念ながら異なっている。変換コネクタを作る必要があるのだ。

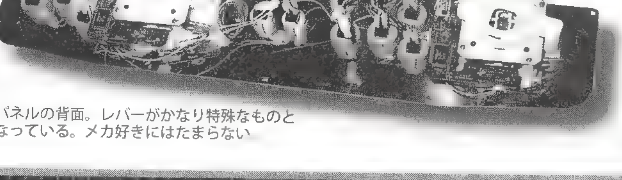


Nintendo64につながるコネクタは、古いNintendo64のコントローラから拝借しよう。幸い、双方の電線の色が同じなので、同じ色同士をつなげばOKだ。ケーブルの中間に適当なコネクタを設け、付け替えられるようにするのも手。

アレック 64 コントロールパネル

アレック64パネルの外観。アストロタイプのパネルに2レバー、12ボタンと、見た目は普通のものと変わらない。





パネルの背面。レバーがかなり特殊なものとなっている。メカ好きにはたまらない

ゲー事典　お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1 18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで　E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

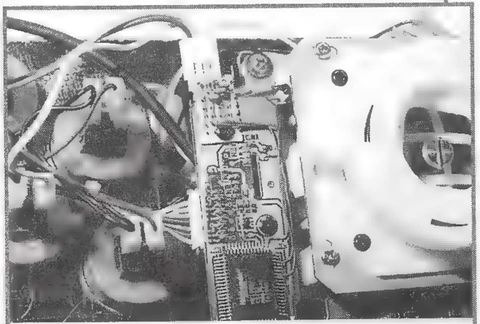
2 接続の実際

Nintendo64とアレック64は、コントローラ部もほぼ同じような部品が使われている。コントローラからの配線は専用のICを使い、シリアル信号化している。そのため、ボタンがたくさんあっても電線は3本で済んでいるわけだ。

足りないボタンのやりくり

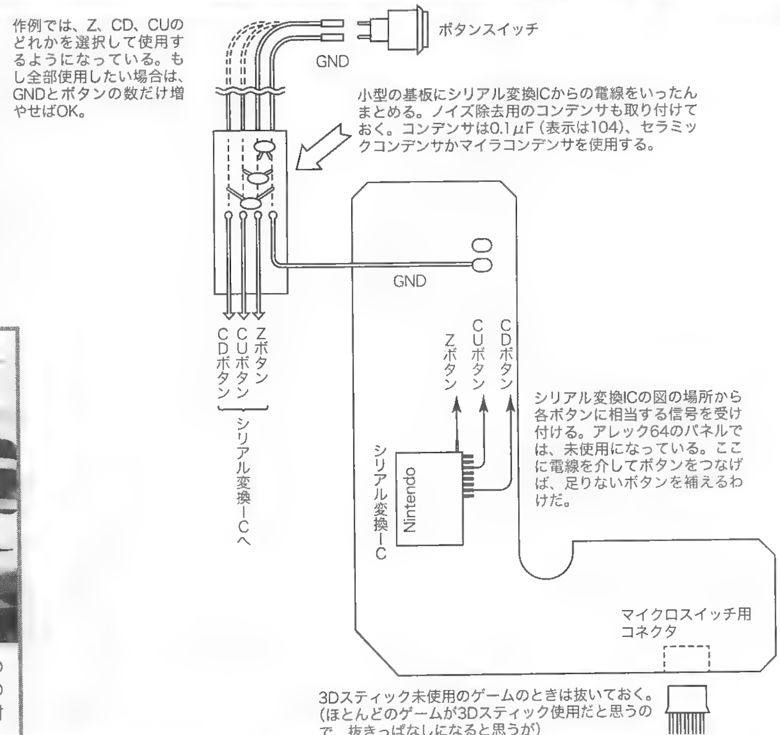
Nintendo64とアレックス64のコントローラの間には互換性がある。しかし、アレックス64のコントローラは、ボタンやレバーの数が少ない。流用時の問題点はそこにある。

物は試しとシリアル変換ICから直に電線を引き出し、ボタンを接続してみた。すると、見事に動作することが判明！　パネル上の穴が足りない問題、方向キーに当たるレバーが1P当たり1本足りない問題は残るが、ボタンについては必要に応じて差し替えることで対応すれば基本的にOK。レバーについても、頻用されるのは3Dスティックだけなので、実用上は1本あれば十分！

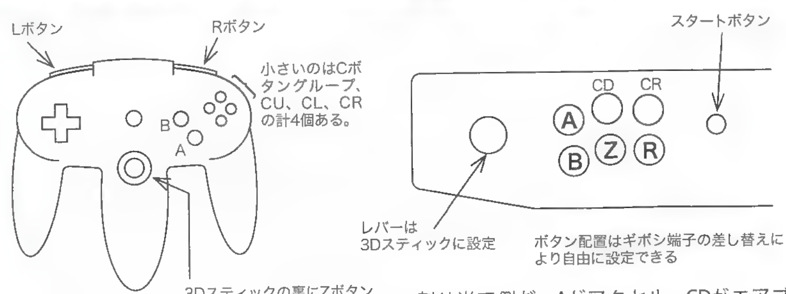


シリアル変換ICからのリード引き出し部の様子。ICへのハンダ付け部分に直接力が加わるとまずいので、小型の基板を中継している。作例では実験用にJSTコネクタを付けているが、必ず付けなければいけないものではない。

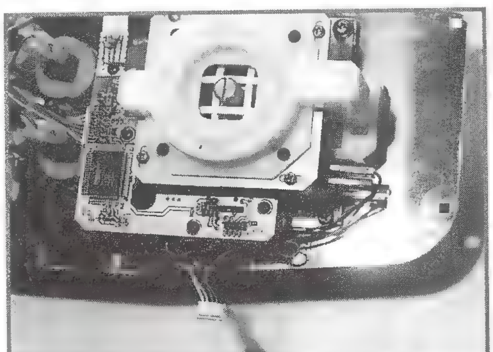
アレック64コントロールパネルへの接続図



アレック64用コントロールパネルへのボタンの割り当て例



Nintendo64は、3Dスティック使用のゲームが多い。その場合はZボタンも使用する確率が高い。上図は『F-ZERO X』の場合の割り当て例だ。Aがアクセル、CDがエアブレーキ。Bがブースター、ZとRがスライド＆ドリフト、CRがカメラの視点切り替えとなっている。差し替えによって配列は変更可能。



3Dスティックに切り替えた場合は、写真のようにコネクタを抜く。キャラセレクトができないなどの不具合が発生するからだ。前述のように、3Dスティックで使うゲームが多いので、ほぼ抜きっぱなしになるだろう。

レバーやボタンの数が足りなくても「基本的には問題無い」、「実用上十分」とは書いたが、物理的な限界はあるわけで、問題になるケースはやはりある。

十字キーと3Dスティックを同時に使用するゲーム（『ワイルドチョッパーズ』など）はプレイできない。

また、多数のボタンを使用するゲーム（『ゼルダの伝説』など）もキツい。

ボタンの数だけの問題なら、操作しやすい場所に穴を開け、ボタンを追加することで対応することは可能だ。

その場合でも、パネルへの穴開けは、ドリル、リーマーといった道具が要るし、それなりの肉体労働となるので大変だ。

Nintendo64用のコントローラと、アレック64用コントロールパネルは、適材適所を考慮して使い分ける、というのが現実解だろう。

パネルの入手について

アレック64用コントロールパネルの入手について説明しよう。現在、アレック64の価格は非常に安い。コントロールパネル、ソフト付きで5,000円ぐらいからあり、お手ごろだ。ただ、最近はあまり見なくなってしまった。それほど流通量が多いわけではなかったようだ。見かけたらゲットしよう。

ゲー事典　**信号線補足：** アレック64/Nintendo64のコントローラにつながるケーブル内の電線は3本あるが、そのうちわけは「+5V」、「GND」、「シリアル信号」だ。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

タイトー

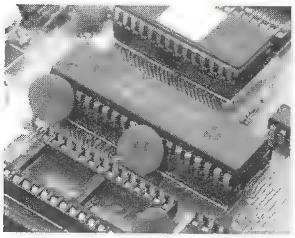
アウターゾーン

開発元	タイトー	ジャンル	シューティング
発売元	タイトー	操作系	8方向レバー＋2ボタン

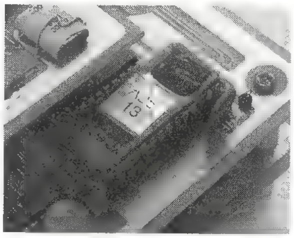
システムボード	専用基板
CPU	Z80×2
サウンド構成	YM2149×1
表示色数	カラー
スペック	±5V/＋12V電源

空前絶後⁉︎
立体迷路シューティング

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



CPUはZ80B。ザイログ社純正ではなく、SHARP製の互換CPUを使っている。

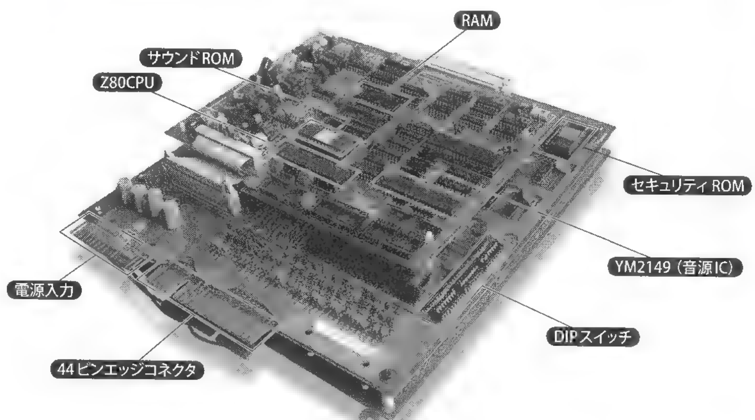


セキュリティROM。コピー対策のために搭載されているものだ。



いわゆるTAITOハーネスがつながるエッジコネクタ。44ピン＋電源入力。

DETAILS



用語解説

ベーマガは偉大： 出回りが極端に悪かったのに、なぜか知ってる人が多いこのゲーム。それは、かのベーマガ付録のスーパーソフトマガジンにて、カラー写真とマップ付きで紹介されたからです。似たような例で没ゲーの『AU!』や『ドラキュラハンター』などがあります。内容に関係無く、希少性による人気だけ一人歩きしてしまっている例は少なくないです。

けっこーレアです： 出回りが悪かったこのゲーム、当然今から中古基板で入手することは困難。比較的最近の基板（十分古くはありますが）なので前掲のゲームほどではないものの、最近インターネット上のオークションにて、25万円という高値で落札されたそうです。

HARDWARE CHECK

『フェアリーランドストーリー』や『ビクトリアスナイン』とほぼ同じ基板です。メイン＋ビデオ基板に一回り小さいサウンド基板が乗っかった形状は、この時代の基本的な形といえましょう。『ダライアス』ですら同じような基板構成なのですから。売りのヒトツに"Xレバー"というものがありました。斜め45度で行き来するため、8方向の斜め方向の入力が必須となります。もちろん普通の8方向レバーでも遊べます。



基板上のシルク印刷。タイトーの古いロゴが時代を感じさせる。

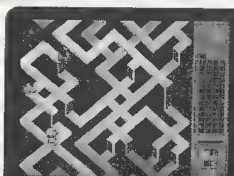
君は知っているか？

前号に引き続き、クオータービューのゲームとなります。その立体感を活かした迷路上で敵を撃ちながら進んでいく、一風変わったシューティングです。1エリアに点在するドラム缶のようなポイントを破壊すると面クリアとなります。破壊するとエネルギー補給となる敵がいて、右側にはレーダーもあることから『ラリーX』のリメイクといえなくもないです。

二つあるボタンはショットと自機反転となっています。迷路には高低差があり、同じ高さの敵は離れていても撃て、このゲームの独特な味わいを生んでいました。

3面ごとに何故か空中戦になり、不協和音とともにとても醜い面構えのボスが登場します。普通の縦シューのボス面風味なのですが、出てこなくてもいいのに無理やり出させられているような感じです。

通常迷路面のBGMはとても渋く、耳に残るメロディーです。このBGMが収録されたレコードが出たので買ったところ、なぜかコレだけアレンジ版として収録されていて、ちょっとガッカリしたことを思い出しました。



何作かあるクオータービューのシューティングの中でも、異彩を放つ画面構成。

ゲー事典 このゲームは大宮の「スーパーマン」の隣りの隣りのゲーセンでプレイしたなぁ。クオータービュー好きなので、もちろん手を付けた。「Xレバー」だったか、普通のレバーだったか忘れたけれど、スムーズに操作できなくて、言うことを聞かないレバーをガクガクやってるうちに死んでたっけ。『ドラキュラハンター』は東大宮の「スナイパー」でプレイ経験あり。（担当編集）

ゲームセンターイベントリスト

春全開！　大会の季節がやってきた！

今月は何といっても闘劇2004が開催されるが、闘劇2004に負けないくらい全国では大会が開かれている。闘劇2004を見れば、きっとキミも大会に出たくなるハズだ。そこで、闘劇後に開催される大会のピックアップや、闘劇2004の前夜祭りもまとめてみたぞ！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

闘劇前夜祭!!

闘劇前夜祭が開催される東京都内の店舗をピックアップ！

今年も東京都内で複数タイトルの前夜祭が行なわれる。強者たちが東京に結集しているので、闘劇2004FINALに勝るとも劣らない名勝負が見られるに違いない！

【開催店舗・タイトル】

開催タイトル	開催日	開催時間	店舗名	電話	住所
ヴァンパイアセイヴァー	5月1日	14:00	新宿スポーツランド西口店	03-3344-0748	東京都新宿区西新宿1-12-5
GUILTY GEAR XX #RELOAD	5月1日	17:00			
ストリートファイターⅢ	5月1日	17:00	ゲームニュートン	03-3558-9766	板橋区志村3-24-3

開催タイトル	開催日	開催時間	店舗名	電話	住所
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	5月2日	14:00	新宿スポーツランド西口店	03-3344-0748	東京都新宿区西新宿1-12-5
CAPCOM VS. SNK2	5月2日	17:00			
ヴァンパイアセイヴァー	5月2日	14:00	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～2F
GUILTY GEAR XX #RELOAD	5月2日	13:00	新宿スポーツランド中央口店	03-3352-1632	新宿区新宿3-26-2
	5月3日	13:00			
	5月4日	16:00			
サムライスピリッツゼロ	5月4日	14:00			

【詳細事項】　当日受付時間などを設けている店舗もありますので、詳細は大会を開催する各店舗にお問い合わせください。

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
毎週金　19:00 CAPCOM VS. SNK 2 ランバト
毎週土　18:00 ギルティギア鬪ランバト
※参加費100円

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F　☎043-424-6070
5/8　17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
◆参加費100円
5/14　19:00 GGXX #RELOAD 第3期ランバトラウンド3
◆参加費100円、18:00頃店舗へ
5/22　17:00 KOF2003大会
◆参加費100円
5/28　19:00 GGXX #RELOAD 第3期ランバトラウンド4
◆参加費100円、18:00頃店舗へ

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
5/9　15:00 頭文字D3 零杯 3on3大会
◆コースはランダム（妙義、碓氷、正丸峠は除く）
5/9　15:00 MARVEL VS. CAPCOM2 大会 ランバト8th第3回
◆予選はリーグ、決勝はトーナメント
5/16　15:00 サムライスピリッツ零 SPランバト
5/23　15:00 GGXX#RELOAD トーナメント大会
◆「闘劇2004」ルールに準じます
5/30　15:00 KOF'98、2002合同大会
◆「闘劇2004」ルールに準じます
※詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
5/1　17:00 ストⅢ3rd闘劇前夜祭　◆3on3
5/8　19:00 ストⅢ3rdランバト　◆個人戦
5/15　19:00 Zガンダムランバト　◆2on2
5/16　17.00 KOF2002大会　◆個人戦
5/22　19:00 ストⅢ3rdランバト　◆個人戦
5/29　19:00 Zガンダムランバト　◆2on2
※詳細は店舗まで

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower/
5/2　12:00 第1回「塔劇」ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加費100円、シングルと3on3の大会
5/4　10:00 サムゼロフリープレイ
◆参加費500円
5/23　15:00 アウトフォクシーズ最強殺し屋決定戦
※詳細は店舗またはHP参照

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2　☎03 3352-1632
5/2　13:00 GGXX #REROAD そらい館企画 闘劇前夜祭 第1夜
◆ランダム3on3（同キャラアリ）

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F　☎0285-22-4419
http://www13.plala.or.jp/MY_TOWN/
5/1　17:00 GGXX #RELOAD ランバト1st
5/8　17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/15　17:00 GGXX #RELOAD ランバト2nd
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★こころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー小山店2F　☎0285-22-2814
5/15　14:00 第11回ムシキング大会
◆トーナメント、定員16名、参加費100円、小学生以下限定

★プラボ宇都宮店
宇都宮市築瀬町1606-1P&Dビル　☎028-638-5011
5/16　17:00 Zガンダム2on2大会2nd
5/23　17:00 ハイパーストⅡ大会
5/30　17:00 竜王戦@ドラゴンクロニクル
◆トーナメント戦、カード必須
※すべて参加費無料

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6　☎027-237-4234
5/8　19:00 クイズマジックアカデミー大会
5/29　19:00 GGXX #RELOAD 3on3
※詳細は店頭にて

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
5/8　19:00 パカパカSP大会
5/22　19:00 パカパカ2大会
第1、3土曜 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
毎土曜　20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
5/30　14:00 月イチGGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、受付は5/28まで、フリープレイ有
※大会の詳細は店舗まで

★セガワールド蓮田
蓮田市大字閏戸宇野久保421　☎048-726-2325
5/4　18:00 第三回VF4 EVO大会
◆3本先取勝ち抜きトーナメント
5/5　16 00 第三回VF4 EVO3on3大会
◆勝ち抜きトーナメント

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1　☎043-425-6393
http://gehon.at.infoseek.co.jp/
毎土曜　18:30 GGXX #RELOAD ランバト&ランダムプレイヤー大会
※シングル、チーム戦を交互に開催参加費無料、エントリー受付は18:00まで

山形県

★カレッジスクエア
山形市子小白川町1-1-7　☎023-624-3344
5/2　13:00 GGXX #RELOAD大会
5/16　13:00 第2回ポップン11大会
5/30　13:00 第3回頭文字D3大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki
5/1　20:00 ハイパーストⅡランバト 第4節
5/8　20:00 KOF2002 2on2大会
◆任意でチームを組んでもらい、チーム内使用キャラ重複不可
5/15　20:00 KOF2002ランバト 第5節
5/22　20:00 KOF'98ランバト 第4節
※すべて参加費無料、詳細は店舗およびHPにて

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1　☎0294-21-0512
5/2　12.00 dAnce ~newsong vs.oldsong DDR EXT
5/8　14:00 GGXX #RELOADトーナメント大会
5/15　終日 DDR踏みっぱなしイベント
5/22　15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/23　18:00 SCNソウルキャリバートーナメント
5/29　15:00 GGXX #RELOAD 3on3トーナメント5th
※詳細は店舗内ポップにて

北海道・東北



北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F　☎011-736-6166
5/1　16:00 サムライスピリッツゼロ大会
5/3　15:00 すくすく犬福イベント
5/8　16:00 GGXX #RELOAD大会
5/15　16:00 KOF2003大会
5/16　19:00 KOF2002大会
5/22　16:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/29　16:00 Zガンダム大会
5/30　16:00 ストⅡザ ムービー大会
毎土曜　19:00 VO4大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

青森県

★ファイターズ K'ONE八戸
八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボール内　☎0178-24-9911
5/5　15:00 ギルティギア鬪バトルロワイヤル ~Downfall~
◆開始時に渡されるコインが命を表す。君は最後まで生き残れるか？

宮城県

★ゲームセンタージョイフル田中前店
気仙沼市田中前4-2-7　☎0226-23-3200
5/9　17:00 KOF2002大会
5/16　17:00 GGXX#RELOAD大会
※詳細は店舗まで

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171
5/9　13:00 WCCF U-5定例大会
◆U-5、参加費500円、受付は係員まで

トラタワで塔劇？

“トラタワ”なだけに“塔劇”？『ソウルキャリバーⅡ』大会が開催！

“トラタワ”の愛称で親しまれる東京のトライアミューズメントタワーで、“闘劇”ならぬ“塔劇”が開催されるぞ。種目は『ソウルキャリバーⅡ』！　3on3とシングルの両方を開催！　関東のキャリバー好きはもちろん参加!?

【タイトル】　第1回 塔劇 -the tower of try- ソウルキャリバーⅡ チャンピオンシップ
【大会概要】　『ソウルキャリバーⅡ』のシングル戦と3on3の大会を開催
【開催日時】　5月2日(日)　12:00～　シングル戦　15:00～　3on3
【開催場所】　秋葉原トライアミューズメントタワー
【参加費】　100円
※詳しくは店舗ホームページ参照
【問い合わせ先】　トライアミューズメントタワー　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL■03-5295-2345　HP■http://www.try-inc.co.jp/tower/

E-mail : location@arcadiamagazine.com

第3回GGXX地域対抗戦

東北／中部／北陸地方に加えて、北関東地方も参戦決定！

第3回地域対抗戦『GGXX #RELOAD』3on3が開催決定！店舗の名前を背負って日本一を目指せ！

【タイトル】 第3回「GGXX #RELOAD」地域対抗戦3on3
【大会概要】 はたしてどのエリア(県)が一番強いのか!? その真偽を計るために立ち上げられたこの大会。各エリア毎に代表を選出し、エリア代表を戦わせてNo.1を決める。
【大会日時】 6月より順次開始。予選・本選日時等は来月号の発表とさせて頂きます。
【参加方法】 来月号で発表させていただきます。
【大会ルール】 ・「GGXX #RELOAD」で3on3のチーム戦(勝ち抜き戦)を行なう。
・各地域・各店舗で予選を行ない、予選は、トーナメント・リーグ戦(各予選店舗に依存)。
・上位1位or2位のチームが、本選決勝トーナメント(新潟POPY)に進出。
・チームメンバーは、基本的に同県のみでの構成だが、特例有り。下記の特例要項を参照。
特例要項 現在東北・北陸地域(ほかのエリア)に籍を置く者同士による混成チームの出場を許可。
条件 ◎(例1)：仙台二人＋山形一人＝仙台チームとする＝宮城県店舗予選のみ出場を許可する。
◎(例2)：新潟二人＋秋田一人＝新潟チームとする＝新潟県店舗予選のみ出場を許可する。
×(例3)：新潟一人＋岩手一人＋青森一人＝出場不可とする。

■予選開催店舗募集のお知らせ■

地域対抗戦を開催するにあたり、6月～7月初旬に予選大会を開催して頂ける「GGXX #RELOAD」が盛り上がっている店舗様を募集しております。ですが、地域が限られておりますのでご注意ください。

【募集地域】 東北地域(青森・岩手・秋田・山形・宮城・福島)
中部・北陸地域(新潟・石川・富山・福井・長野)
北関東地域(群馬・埼玉・栃木・茨城)
※北関東地域に関しては1～2店舗の募集です。またその際は審査・先着順とさせていただきます。

※予選店舗参加希望の店舗様は5月7日までに以下の店舗募集問い合わせまでご連絡ください。

【店舗募集問い合わせ】 アミューズメントステージ ポピー
新潟県新潟市山二ツ649-1
担当■鶴巻(つるまき) メール■tsuru@popy.tv
TEL■025-286-0763 FAX■025-286-0790
大会関連HP■http://www.popy.tv/

5/16 13:00 月華の剣士2大会
5/16 16:00 KOF2002 2on2大会
◆一人5キャラ登録制 試合前申告
5/22 19:00 第26回VF4EVO ランバト3on3
◆参加費100円
5/23 15:00 第41回関西ランバトZERO3 大会
5/27 19:00 第49回GGXX #RELOAD 関西ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2階 ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/
5/1 15:00 頭文字D3 S・Kグランプリ予選
◆受付は当日開店～大会30分前まで。電話は不可。詳しくは店頭で
5/9 15:00 ストⅢ3rd連勝王決定戦パート1
◆参加費100円
5/16 15:00 第2回VO4大会
◆二人1組での参加、参加費100円
5/23 16:00 第5回GGXX#RELOAD大会
◆「セガの日」なので参加費無料、
5/30 15:00 第2回アヴァロンの鍵魔導競技会
◆参加費500円
※受付は開始1時間前より

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
5/4 21:00 VF4EVOシングル大会
5/11 21:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/18 22:00 VF4EVO大会 3on3
5/25 23:00 Zガンダム大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-71-5123
5/1 15:00 Zガンダム大会
5/8 17:00 頭文字D3大会
5/15 17:00 ドラゴンクロニクル大会
5/23 20:00 WCCF丘カップ
5/29 17:00 アヴァロンの鍵大会

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009
5/2 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/9 15:00 Zガンダム大会
5/16 20:00 頭文字D3大会
5/23 15:00 KOF2003大会
5/30 20:00 VF4EVO大会

★アミューズメントパーク エルロフト
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
5/3 14:00 ドラゴンクロニクル大会・昼の部
21:00 ドラゴンクロニクル大会・夜の部
5/7 21:00 Zガンダム大会
5/15 21:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/16 17:00 頭文字D3大会
5/21 21:00 Zガンダム大会
5/30 21:00 頭文字D3大会
毎土曜 25:00 VF4EVOシングル大会
毎土曜 26:00 WCCF大会
※その他イベントあり。詳細は店頭まで

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市大字高田1720 ☎026-228-7434
5/2 13:00 第4回GGXX #RELOAD大会
5/5 13:00 頭文字D3長野市最速伝説2
◆カード2枚まで、エントリーは30分前まで



三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
毎週土曜 14:00 GGXX #RELOADランバト
※トーナメント方式の大会でランキング

滋賀県

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1浜大津アーカス内2～3F ☎077-523-7015
http://www.sega-am.jp/
5/8 20:00 第14回VF4EVO浜大津CUP
5/9 15:00 第22節WCCF浜大津CUP
◆参加費1000円、定員32名
5/16 15:00 第2回MJ2浜大津CUP
◆定員16名
5/30 17:00 第7回Zガンダム大会
※5/9以外は参加費無料

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
5/2 14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/16 14:00 頭文字D3大会

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
5/4 14:00 頭文字D3大会
5/23 19:00 頭文字D3大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
5/1 17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/8 17:00 サムライスピリッツ零SP大会
5/15 17:00 Zガンダム 2on2大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
5/3 18:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/10 18:00 頭文字D3大会
5/17 18:00 ハイパーストⅡ大会
5/31 18:00 サムライスピリッツ零SP大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502 5765
5/1 16:00 Zガンダム大会
5/8 16:00 VF4EVO大会
5/15 16:00 GGXX #RELOAD大会
5/22 16:00 VF4EVO大会
5/23 16:00 GGXX #RELOAD大会
5/29 14:00 ポップンミュージック11大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075 251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
5/9 15:00 VF4EVO a-choランバト3on3 ～ZAP誕生3●年記念ジェフっこ祭り
◆参加費100円
5/13 19:00 第48回GGXX #RELOAD関西ランバト

5/3～5 ―― 早起きクレジットサービス&ポスタープレゼント
5/8 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバト 3rd
5/9 14:00 GGXX #RELOADシングル大会
5/16 14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/22 19:00 ヴァンパイアセイヴァーランバト 4th
5/23 14:00 GGXX #RELOAD 2on2
5/30 14:00 ザ・ランブルフィッシュ2on2大会
◆同キャラ可能
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
5月下旬 15:00 頭文字Dセガワールド長岡最速決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
5/16 14:00 GGXX #RELOADトーナメント
5/22 20:00 ZERO3トーナメント
※すべて当日受付、参加費100円

★プラボ新潟
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
5/7 21:00 ストⅢ3rd大会
5/14 21:00 ZERO3大会
5/21 21:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/28 21:00 VF4EVO 2on2大会
5/30 17:00 ギルティギア鶍ランバト
◆参加費100円、女性無料
※受付は大会開催1時間前から

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
5/1 20:00 鉄拳4大会
5/2 20:00 ギルティギア鶍大会
5/3 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
5/4 20:00 ストⅢ3rdランバト
5/5 17:00 KOF2002大会
5/8 20:00 GGXX #RELOADランバト
5/9 17:00 リアルバウト餓狼伝説2大会
5/15 20:00 ストⅢ3rdランバト
5/16 17:00 ハイパーストⅡ大会
5/22 20:00 ストEX大会
5/23 17:00 KOF2002大会
5/29 20:00 鉄拳4 2on2大会
5/30 17:00 リアルバウト餓狼伝説2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
5/1 20:30 KOF2002暫定ランキング決定戦
◆トーナメント、敗者復活無し、キャラ替えあり
5/3 20:30 VF4EVO高岡駅地下闘技場3on3
◆3人1チーム、チーム内同キャラ不可
5/8 20:30 KOF2002ランダムキャラロンリーバトル
◆シングル戦、キャラはすべてルーレットで決定
5/15 20:30 KOF2002 ランダムプレイヤー3on3③
◆くじ引きでチーム決定、チーム内同キャラ不可
5/22 20:30 VF4EVO駅地下ランキングシングル戦
◆予選はリーグ戦
5/29 20:30 KOF2002ロンリーバトル2on2②
◆2人1チーム、チーム内同キャラ不可
※詳しくは店頭またはHP参照

5/3 13:00 GGXX #REROAD そらい館企画 闘劇前夜祭 第2夜
◆2on2(同キャラアリ)、レディース⇒シングル戦⇒紅白戦の3本立て
5/4 16:00 GGXX #REROAD そらい館企画 闘劇前夜祭 第3夜
◆シングル戦
5/4 14:00 サムライスピリッツゼロ そらい館企画 闘劇前夜祭 第零夜
◆ランダム2on2

★ゲームランドみとや水道橋
千代田区三崎町3-7-11 ☎03-3677-7609
http://www.geocities.jp/game_land2.
5/2 16:00 ポップンミュージック11大会
◆予選課題曲「ムーミン(ハイパー)
5/16 16:00 第2回ハイパーストⅡ大会
◆豪鬼なし
※すべて参加無料

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7609
http://www.geocities.jp/carol_game/
5/2 20:00 第1回ランブルフィッシュ大会
5/9 20:00 第5回ギルティギア鶍2on2大会
◆一人参加も可
5/16 20:30 第19回VF4EVOシングル大会
5/23 20:00 第3回KOF2003大会
5/30 20:00 第2回ランブルフィッシュ大会

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
5/4 18:00 ザ・ランブルフィッシュトーナメント大会
◆定員16名
5/23 18:00 GGXX# RELOADトーナメント大会
◆定員16名
※すべて参加費無料

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
5/4 18:00 クイズマジックアカデミー大会
◆二人組でも参加OK
5/9 18:00 VF4EVO大会
5/16 18:00 KOF2003 3rd stage
5/23 12:00 WCCF大会 U-5
◆参加費1500円、受付は開店～
5/30 18:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費無料、受付は基本的に1時間前より、詳細は店舗まで



新潟県

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet or.jp/otake/tecnopolis.html
5/8 20:00 Zガンダム2on2
5/9 15:00 ザ・ランブルフィッシュ シングル大会
5/22 21:00 VF4EVO大会 3on3

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
5/1 14:00 GGXX #RELOAレディース大会
5/2 14:00 Zガンダム2on2大会

プレイヤー主催!

『KOF'98』と『KOF2002』の大規模な大会がプレイヤー主催で開催!

プレイヤーが主催する大規模な大会が開催! 参加店舗も多く、ファンには見逃せないイベントとなりそうだ! KOFプレイヤーは参加確定!?

【タイトル】 Duelling the KOF
【大会概要】 『KOF'98』と『KOF2002』を用いた2on2形式。各予選店舗で勝ち残った上位2チームが決勝大会へ進出。
【開催日程】 ・予選大会:2004年5月中旬~7月中旬まで開催。
・決勝大会:2004年8月14日・15日にneo amusement space a-choで開催。
【大会ルール】 2on2、エントリーの際あらかじめ一人5キャラを登録(相方と重複不可)、その5キャラの中で試合ごとに変更可能。また、決勝大会では予選で登録した5キャラを変更可能。
【問い合わせ】 そのほか詳しいお問い合わせは、下記のホームページをご覧ください。
HP■http://page.freett.com/duelling/
【主催】 Dune、キッコー、スコア、4C
【予選・決勝店舗一覧】

都道府県	店舗名	開催日	店舗住所	連絡先
北海道	麻生アミュージアム	未定	札幌市北区北40条西4-1-1	011-736-6166
青森県	スペースゼロ('98のみ)	5月15日	西津軽郡柏村大字稲盛89 柏アクロス内スペースゼロ	0173-34-3363
宮城県	コスモエース仙台(2002のみ)	5月29日	仙台市泉区八乙女中央1-2-10	022-373-9111
宮城県	プレイランドエフワン('98のみ)	5月30日	仙台市青葉区中央2-6-6	022-261-5782
岩手県	ALL-NIGHT total amusement GLARE(2002のみ)	6月6日	北上市藤沢20-35	0197-61-3707
千葉県	アミューズメントエース津田沼	6月6日	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	6月第2週	柏市旭町1-1-16中崎 ビルB1	0471-44-5597
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	6月20日	鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F	0467-44-0027
茨城県	桜の牧アミューズパーク	6月26日	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900
群馬県	高崎モンテカルロ	7月4日	群馬県高崎市中紺屋町11	027-323-2361
東京都	大久保αステーション	7月18日	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	03-5330-8595
新潟県	アミューズメントスクエアチャンス白根店	5月23日	白根市大字下塩俵土居外1145-1	025-362-6871
愛知県	ユーファクトリー豊明店	5月30日	豊明市三崎町丸の内1-7	056-292-9262
愛知県	ゲームコーナーリサ(2002のみ)	6月6日	春日井市不二ヶ丘1-41	056-851-3985
富山県	アミューズランドガディス	6月19日	高岡市下関6-1 高岡ステーションデパート地下街	0766-24-3555
愛知県	ゲームプラザF'z('98のみ)	6月20日	名古屋市南区柴田町1-2-8	052-612-8530
大阪府	アババ天神橋	6月6日	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677
兵庫県	三宮マジカル	6月13日	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル1F	078-265-5100
大阪府	コスミックプラザABC	6月20日	寝屋川市早子町18-14	072-823-1160
大阪府	PASSCA	6月27日	阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768
奈良県	キャノンショット	7月10日	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
大阪府	AXE	7月4日	中央区難波1-1-3	06-6211-4577
京都府	neo amusement space a-cho	未定	京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303A-breakビル2F	075-251-2333
岡山県	アミューズメントファンタジスタ	5月23日	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
山口県	ゲームスポットSPEED	6月5日	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828
香川県	MAX PLAZA善通寺	5月30日	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333
愛媛県	プレイドーム松山	6月13日	松山市余戸南4丁目9-40	089-972-3000
熊本県	ゲームセンターZERO	5月29日	熊本市渡鹿7丁目8-67	096-364-5091
福岡県	サブカルチュア	5月30日	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	092-922-9010
福岡県	遊道楽 和白店	7月4日	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http www1.bb q jp mahodo com index html

5/1 18:00 GGXX #RELOAD 3on3大会
◆チーム内同キャラ不可、じゃんけんでコンパネor先鋒後出し
5/2 18:00 Zガンダム大会
5/8 18:00 KOF2003大会
5/9 18:00 VF4EVO 3on3大会
5/15 18:00 ザ・ランブル フィッシュ大会
5/22 18:00 頭文字D3大会
5/23 16:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNポイント戦
5/29 18.00 ハイパーストⅡ大会
※参加費一人100円、詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のものは用確認。

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

5/23 16:00 クイズマジックアカデミー店内大会
◆参加費100円、トーナメント

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

5/9 16:00 GGXX #RELOAD シングルトーナメント
◆参加費100円、キャラ固定
5/23 18:00 ソウルキャリバーⅡ シングルトーナメント
◆参加費100円、キャラ固定

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

5/22 19:00 KOF2003大会
◆参加費100円、トーナメント

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル内 ☎092-737-5500

5/1 10:00 ザ・ランブルフィッシュ フリープレイ
◆参加費無料、~25:00まで
5/2 10:00 ギルティギア鶡フリープレイ
◆参加費無料、~25.00まで
5/3 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
◆参加費100円、シングル戦
5/9 10:00 ジョジョの奇妙な冒険 フリープレイ
◆参加費無料、~25:00まで
5/23 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆第2回ランバト 1on1
※詳細は店舗まで

中国・四国



岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http www am-fantasista com

5/1 20 00 VF4EVO3on3大会
5/2 15 00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/2 17 00 GGXX #RELOAD大会
5/9 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
5/15 20.00 VF4EVO 大会
5/16 15 00 KOF2003大会
5/16 19 00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/22 15 00 GGXX #RELOAD大会
5/23 15 00 KOF'98、2002全国大会予選
◆2on2、ボタン配置箱型ACBD固定
5/30 15 00 サムライスピリッツ零SP大会

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23 0731

5/15 18 00 ストⅢ3rd大会
◆旧基板、1on1、トーナメント

香川県

★セガワールド三木
木田群三木町大字氷上字花丸958-3 ☎087-898-6481

5/23 18 00 第4回S/W最強伝説VF4EVO大会
◆リーグ戦、上位8名のトーナメント

★ハイテクランド セガ 丸亀
丸亀市川西町北2319-1 ☎0877-28-0660

5/9 20 00 頭文字D3 峠道最速王決定戦
◆定員16名、詳しくは店頭まで
5/30 20 00 KOF2003 of Kings
◆定員32名、詳しくは店頭まで
毎金 20 00 イベント対戦バトルナイトフィーバー
◆100円2クレのビデオゲームあり

九州・沖縄



長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848 2223

5/2 19:00 オラタン5.66大会
5/4 19:00 第3回ハイパーストⅡ大会
5/9 15 00 第12回Zガンダム大会
5/22 19.00 第13回GGXX #RELOAD大会
5/30 19 00 第2回ランブルフィッシュ大会
※すべて参加費100円、敗者復活あり

★セガワールド布施
東大阪市長堂1-1-1 ☎06-6783-6999
http www sega-am jp

5/2 17:00 VO4大会 2on2
◆トーナメント、参加費100円
5/4 18:00 バトルギア3FUSEバトル
◆ブロックトーナメント戦、コースは逆走
5/5 18.00 GGXX #RELOADフセカーニバル2on2
◆参加費100円
5/7 21:00 頭文字D3 布施秋名最速伝説
◆秋名下り晴れオンリー、参加費100円
5/15 18:00 GGXX #RELOADフセカーニバル
◆シングルトーナメント、参加費100円
※詳細は店舗まで

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1~2F ☎16-6645-7692

5/9 15:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/16 15.00 ギルティギア鶡2on2大会
5/23 15:00 ドラゴンクロニクル大会
5/30 15 00 アヴァロンの鍵大会
※大会はすべて参加費無料、末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326 1218

5/17 17:00 カプエス2大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2 4-14 ☎0742-35-3208

5/1 20:00 頭文字D3大会
5/8 22:00 VO4大会
5/16 20:00 ドラム10th大会
5/22 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/29 19:00 VF4EVO大会

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
http www challenger am com

5/8 14:00 ぷよぷよフィーバー大会
5/23 17:00 サムライスピリッツ零SP大会
※詳細はHPで

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn ne.jp/~millequa/

5/8 20:00 Zガンダム大会 2on2
5/18 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
5/29 19:00 GGXX #RELOAD大会3on3
※詳細は店舗まで

近畿



大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317 0433
http /www.challenger-am.com.

5/9 15:00 闘劇終了記念「第1回サムライスピリッツゼロ2on2大会inガムガム」
◆トーナメント
毎土 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦、SCNサイトで動画公開
毎土 個人戦終了後 ソウルキャリバーⅡ2on2タッグバトル
◆先鋒・大将二人1組の勝ち抜き
毎日・祝 10:00~ Zガンダム対戦会
◆参加費600円
毎日・祝 10:00~ ギルティギア鶡&GGXX #RELOADフリー対戦会
◆2タイトルで1000円(一日)

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com

5/1 18:00 第2回ザ・ランブルフィッシュ大会
5/2 18:00 第5回ハイパーストⅡ大会
5/8 18:00 第21回GGXX #RELOAD大会
5/9 18:00 第7回ギルティギア鶡大会
5/15 18:00 第2回サムライスピリッツ零SP大会
5/16 18:00 第6回ハイパーストⅡ大会
5/22 18:00 第22回GGXX #RELOAD大会
5/23 18:00 第8回ギルティギア鶡大会
5/29 18:00 第3回ムライスピリッツ零SP大会
5/30 18.00 第7回ハイパーストⅡ大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/

5/8 20:00 第9回VF4EVO大会
◆ルールは当日決定
5/23 17:00 第8回GGXX#RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F ☎06-6357-6677

5/1 17:00 KOF2003大会
5/2 17:00 ポップンミュージック11大会
5/8 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/9 17:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
5/15 17:00 GGXX #RELOADフリープレイ大会
◆参加費500円、~22:00
5/16 17:00 GGXX #RELOAD大会
5/22 17:00 KOF'98大会
5/23 17:00 ギター11th&ドラム10th大会
◆参加費200円、終了後22:00までフリープレイ
5/29 17:00 GGXX #RELOADフリープレイ大会
◆参加費500円、~22:00
5/30 17:00 GGXX #RELOAD大会

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX:03-5433-7212 E-mail:location@arcadiamagazine.com

E-mail:location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

今月は『ソウルキャリバーⅡ』の猛者たちを紹介！

今月は京都府ゲームセンターのチャレンジャーガムガム店から「ソウルキャリバーⅡ」SCNチャンピオンシップ「IKUSA -外伝-」の優勝チームである蝶NAMIKI衆を紹介するぞ！　これからもビッグイベントの結果をどしどし送ってくれい！

猛者探索委員会&ぅ会長(28)

北海道・東北

■アミューズジアム麻生店（北海道）

◇**サムライスピリッツゼロ大会 3/6・12名**
優勝：神邪（水邪）
2位 零ーEs（半蔵）　3位SEQ（シャルロット）

◇**VO4大会 3/6・16名**
優勝：かってに半蔵（ガンマ・アゲ）
2位 フキゲンイチゴクレームソーダ
3位 オンドゥル・ザ・ダイナミック

◇**GGXX #大会 3/13・16名**
優勝：ギルガメッシュ（スレイヤー）
2位 RABA　3位 M=φ

◇**Zガンダム大会 3/27・12名**
優勝：まかせた（キャラ変可）
2位 北高A　3位 ヒナとおにいたま（はぁーと）

◇**VO4大会 3/27・18名**
優勝：情報機械科（E2・tetsuo）
2位 週一プレイヤーズ　3位 死ぬのかい？

■プラボ仙台泉店（宮城）

◇**WCCF FREE大会 4/4・16人**
優勝：宮武

■ゲームセンタージョイフル田中前店（宮城）

◇**KOF2002大会 3/21・13名（キャラ変あり）**
優勝：小西 耕太
2位 けんじゅ　3位 高橋

■カレッジスクェア（山形）

◇**第7回ポップン10大会 3/21・14名**
優勝：SUE
2位 HIT　3位 ASKA

◇**第2回頭文字D3大会 3/28・12名**
優勝：ゴッドヘッド？鷗闘
2位 春闘タカシ　3位 プロジェク

■J&B山大前店(山形)

◇**KOF'98地域交流戦大会 3/14・18名(キャラ変可)**
優勝：雅（キャラ変可）
2位 んじばあ　3位 4℃

◇**KOF2002地域交流大会 3/14・20名(キャラ変可)**
優勝：4℃
2位 合宿小僧　3位 雅(ニセ)

◇**第19回GGXX#大会 3/21・23名**
優勝：AMY（ジャム）
2位 ミやっち　3位 戸沢ルガール

関東

■スキッパーズ日立店（茨城）

◇**GGXX# 3on3 3/13・24名**
優勝：教習所物語in鳥羽／みり夫（ミリア）、梨紅（ブリジット）、MIST（ディズィー）
2位 スタートカラーディズィーモエー

◇**GGXX# 10th 4/3・10名**
優勝：やどかり（メイ）
2位 モエゴン

■大久保アルファステーション（東京）

◇**頭文字D3 零杯3on3 3/7・58名**
優勝：見世物じゃねぇーぞ、ゴラァ！／アキナ（R32)、ウッチー（ER34）、AIR（エボ3）
2位 チーム大使館／クレイジー、ビルチャン、MASA3
3位 茨城南東連合／ゴルゴ、サン、シバッチ

◇**M VS. C2ランバト8th第1回大会 3/14・23名**
優勝：砂蛇（ストーム／センチネル／キケーブル）
2位 たかゆき　3位 ナガタ

◇**闘劇予選 サムライスピリッツゼロ3/21・67名**
優勝：たろう（慶虎）
2位 ごろたん

◇**闘劇予選 KOF2003 3/28・55名**
優勝：遅咲の怪物（まりん、デュオロン、K'）
2位 カズヤ

■プレイステージマイタウン小山店（栃木）

◇**GGXX #大会 3/20・16名**
優勝：紅零（カイ）
2位 赤い彗星のジュン　3位 DAI

■プこころっこJ'sル小山店（栃木）

◇**第9回ムシキング大会 3/13・16名**
優勝：中山 航平
2位 山本 晃輝　3位 入野 力哉、川上 徳康

■アミュージアム前橋（群馬）

◇**GGXX # 3on3大会 3/27・51名**
優勝：Re.山百合会（ein／ロボカイ、友／ソル、アミノ／エディ）

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇**GGXX #大会 3/6・15名**
優勝：（￣皿￣）（ロボカイ）
2位 モロ　3位 178

◇**GGXX #大会 3/13・32名**
優勝：グラ（梅喧）
2位 KC　3位 竜、A-92

◇**GGXX #大会 3/20・19名**
優勝：S.O（ポチョムキン）
2位 178　3位 モロ

◇**GGXX #大会 3/27・13名**
優勝：178（ジョニー）
2位 隆　3位 S A

■セガワールド飯能（埼玉）

◇**ギルティギア 鶚 2on2 3/21・11名**
優勝：ネッシー（ポチョムキン）、Lyell（紗夢）
2位 H、トサキ　3位 ぺがさす零式、偽DIO

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇**GGXX #大会 ランバト09 3/6・42名**
優勝：いさ（ソル）
2位 コイチン　3位 ブランドン・ヒート

■ゲーム ニュートン（東京）

◇**KOF2003シングル大会 4/3・16名**
優勝：書記（デュオロン、大門、ビリー）
2位 ウォーズ

◇**Zガンダムランバト（2on2）4/4・16名**
優勝：中尉（ガンダム）、カイカイ（ギャプラン）
2位 ムック、ヒロ

■キャロル 瑞江店（東京）

◇**第19回VF4EVO大会 3/14・12名**
優勝：ヤス（影丸）

◇**第4回KOF2003大会 3/21・12名**
優勝：和田・ナマKANA（庵、デュオロン・紅丸）

■トライアミューズメントタワー（東京）

◇**第2回ソウルキャリバー2 3on3 3/13・33名**
優勝：みんなで縦runk闘（てきとー／吉光、KBO／タリム、ぱいおに／タキ）

◇**ソウルキャリバーⅡシングルリーグ戦 3/13・18名**
優勝：ちょも（シャンファ）
2位 おおさか　3位 間桐桜

◇**ハイパーストⅡ 2キャラ使用個人戦 4/11・32名**
優勝：いちご1000%（Tケン／Xケン）
2位 トージョウ　3位 むてガイル

■新宿スポーツランド中央口（東京）

◇**GGXX #シングル戦 3/3・35名**
優勝：H.H（ディズィー）
2位 吸い猫　3位 RAN

◇**サムスピゼロシングル戦 3/6・19名**
優勝：シン（半蔵）
2位 ドン・だもぼ　3位 kon

◇**GGXX #シングル戦 3/10・41名**
優勝：ガードしなさい（ソル）
2位 キレカトル　3位 鷲見

◇**GGXX #5on5 3/13・115名**
優勝：小川君が望む永遠（小川／エディ、ネモ／ファウスト、さとQ／ディズィー、マスクマジシャン／スレイヤー、DIEちゃん／ブリジット）
2位 M-O-NETファンクラブ　3位 チームkoG

◇**GGXX #レディース2on2 3/13・28名**
優勝：PSOやりましょうby（会長）（ぽつ／紗夢、なお／テスタメント）
2位 蜜柑たんファンクラブリベンジ
3位 ジギャクってハニー☆

◇**ぷよぷよフィーバー東京大会予選 3/14・31名**
優勝：///（アルル）

◇**GGXX #シングル戦 3/17・36名**
優勝：小川（エディ）
2位 鷲見　3位 イサ

◇**GGXX #レディースシングル 3/17・27名**
優勝：ぽつ（紗夢）
2位 稀多　3位 うに

◇**サムスピゼロ2on2大会 3/20・24名**
優勝：シグルドナックルズ（シグルド／婆娑羅、トモノ／ユンフェイ）
2位 十兵衛前夜祭　3位 タカーとヌマーをアガメヨー

◇**サムスピゼロシングル戦 3/20・34名**
優勝：シン（半蔵）
2位 しぐるど　3位 鳥フル

◇**GGXX #シングル戦 3/24・30名**
優勝：酒井りき（ファウスト）
2位 れなちゃん>w<　3位 塩澤

◇**GGXX #3on3 3/27・63名**
優勝：記念パベルフィッシュ発売！（ランブルフィッシュ／メイ、パベルフィッシュ／アクセル、ランブルフィッシュ／ファウスト）
2位 DQN寿司。まゆげ1/2　3位 おぐまが来ない

◇**オラタン5.4シングル戦 3/28・15名**
優勝：ハーレー（サイファー）
2位 垢　3位 赤様

◇**GGXX #シングル戦 3/31・34名**
優勝：鷲見（ソル）
2位 健　3位 さとQ

■ムトス・イースト（神奈川）

◇**KOF2002大会 3/13・27名**
優勝：地獄から来たクジラ（ビリー、キム、庵）
2位 くわがた　3位 けん@八椎女

◇**KOF2003大会 3/14・13名**
優勝：すりっぱ（リョウ、キング、庵）
2位 HIS@　3位 REN

■ゲームファンタジア茅ヶ崎(神奈川)

◇**GGXX #大会 3/21・16名**
優勝：VIS（ザッパ）
2位 ノルマ

中部

■セガワールド長岡（新潟）

◇**頭文字D3 セガワールド長岡最速決定戦2/29・15名**
優勝：マサヤ（インプレッサWRX STi GD）
2位 7　3位 ニッ

■プラボ新潟(新潟)

◇**ストⅢ3rd闘劇前夜祭 3/5・12名**
優勝：外iso(ユリアン)
2位 葵　3位 TMO

◇**闘劇予選ストⅢ3rd 3/6・33名**
優勝：外iso(ユリアン)、TMO(ケン)、OK.(アレックス)

◇**ZERO3大会 3/13・39名**
優勝：DON(ナッシュ)
2位 ネモ　3位 まさかず

◇**闘劇予選VF4EVO 3/13・39名**
優勝：ナガト(アキラ)、DR(ラウ)、ジェフリー中村(パイ)

■テクノポリス（新潟）

◇**闘劇予選ヴァンパイアセイヴァー 3/6・16名**
優勝：影ガロン（ガロン）
2位 ヒロヤン　3位 聲

◇**Zガンダム2on2 3/13・14名**
優勝：（・・）（キャラ変更可）
2位 ザ・ワールド

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇**第1回TRF大会 4/2・12名**
優勝：ダンレボ（アラン）
2位 J.Y　3位 カヤに萌える物ことハミル

■アミューズメントアズプレス（富山）

◇**鉄拳4大会 3/5・10名**
優勝：さる(仁)
2位 KIM　3位 イセキング、銭形

◇**鉄拳4闘劇予選 3/6・32名**
優勝：saz（ブライアン）
2位 K-ミリア　3位 総統

◇**GGXX #2on2大会 3/13・11名**
優勝：ハリソン・イスカ（SHIN／ジョニー、M.2／ディズィー）
2位 ユッパ　3位 相殺組

◇**GGX鶚大会 3/13・13名**
優勝：MASA（ポチョムキン）
2位 おさかな　3位 SHIN

◇**GGXX #ランバト 3/20・12名**
優勝：SHIN（ジョニー）
2位 いないな　3位 五代目

■アミューズランドガディス（富山）

◇**KOF2002ランダムプレイヤー3on3① 3/6・18名（キャラ変あり）**
優勝：望月流門下生一同（望月流、1UP、剣）
2位 パイナッポー

◇**KOF2002ランダムプレイヤー3on3② 3/6・24名（キャラ変あり）**
優勝：先読みアバレンジャー（takuブルー、ハタレッド、AKDブラック）
2位 望月流の異端者共

◇**KOF2003闘劇予選 3/13・20名**
優勝：ミドル狼（京、庵、デュオロン）
2位 へにゅう仙一　3位 がちょー、乾いた大地のヘイボー

◇**KOF2002 芯・ロンリーバトル・春 3/20・40名**
優勝：ミドル狼（リョウ、山崎、ウィップ）
2位 イノケン　3位 鳥ナマ

◇**KOF2002コリアン式ロンリーバトル 3/27・23名（キャラ変あり）**
優勝：望月流
2位 やきぷりん　3位 イノケン

■セガワールド上田（長野）

◇**頭文字D3四代目長野最速バトル予選 3/20・19名**

【車種変更あり】
優勝：ウミボウズ
2位 トクタケ　3位 ヒロアキ

■GAME USA（静岡）

◇**VF4EVO第5回大会 3/28・32名**
優勝：ロロノア珍（ジャッキー）
2位 まいうー　3位 ワキャト

近畿

■セガワールド生桑（滋賀）

◇**GGランキングバトル 3/20・12名**
優勝：したっぱ@がる軍団（梅喧）
2位 村人D　3位 爆攻@がる軍団

■セガワールド浜大津（滋賀）

◇**頭文字D S・Kグランプリ 3/7・11名**
優勝：タカシ（シビックEG-6）
2位エンペラー

◇**第13回VF4EVO浜大津CUP 3/13・15名**
優勝：こはっく（サラ）
2位黒槍騎士

◇**第2回WCCF関西チャンピオンズカップ 3/20・27名**
優勝：バルサ
2位 ターボー

◇**第6回Zガンダム 浜大津CUP 3/28・14名**
優勝：チームフリー（Zガンダム、Zガンダム）
2位 チーム蔵間（百式、アッシマー）

■セガワールド六地蔵（京都）

◇**連闘王決定戦GGXX #大会パート13/14・15名**
優勝：たぬき（ロボカイ10連勝）
2位 K　3位 たら

◇**第1回アヴァロンの鍵魔導競技会 3/20・10名**
優勝：AOILINA
2位 シャルス　3位 それっぽいあれ

◇**第12回WCCFチャンピオンズトロフィー 3/21・24名**
優勝：キョウタンブリストルK
2位 エル・トリテンテWG
3位 エフェクト（K）、ブルーデスティニー

◇**第2回Zガンダム大会 3/28・24名**
優勝：ウウウとがぶす（アッシマー、ガブスレイ）
2位 エドワードQ
3位 ファニーボーン、ロンドベル

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇**アヴァロンの鍵 第2回a-cho魔導大会 3/7・18名**
優勝：ニャロ
2位 ιtan　3位ヨモツヒラサカ

◇**VF4EVO 第23回a-choランバト3on3 3／14・33名**
優勝：ダッシュ村を探す会／博士（ラウ）、kyofe（葵）、Hawaiann69（ジャッキー）
2位 ZERO3 FT

◇**VF4EVO 闘劇予選 3／14・18名**
優勝：新先生／蜜柑（ラウ）、トーマス（サラ）、双竜斬（葵）
2位 【ザ】超人師弟コンビ【ニンジャ】

◇**VF4EVO 闘劇エリア予選 3／14・12名**
優勝：亡命華族／アルマジロ弟（リオン）、椅（ヴェネッサ）、ボンビボン（葵）
2位 願照寺車庫前店

◇**GGXX #第44回関西ランバト 3／18・146名**
優勝：H.H（ディズィー）
2位 おぐま　3位通

◇**第39回ZERO3関西ランバト2on2 3/21・32名**
優勝：風神狙い／アンドウ（豪鬼）、TOMA（ナッシュ）
2位 KW清松（残党）

◇**GGXX #闘劇予選 3/28・150名**
優勝：Childish An Hour～the Return of the kings～／to-ru（梅喧）、Let's（ジャム）、M紳士（エディ）
2位 リーダー雅／雅、タツオ、IROIN

◇**GGXX #闘劇エリア決勝 3/28**
優勝：Childish An Hour～the Return of the kings～／to-ru（梅喧）、Let's（ジャム）、M紳士（エディ）
2位 LAST SHISYO／カズキ、ししゃも、レイ

◇**GG XX# 第45回関西ランバト 4/1・99名**
優勝：Let's（ジャム）、
2位 タジリ　3位毬藻

◇**VF4EVO 第24回ランバト 4/3・24名**
優勝：もちょPANIC／サイベグ（カゲ）、静琉（アキラ）、人造人間（ラウ）
2位 寺町ローパンチ連打

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇**第84回SCNソウルキャリバーⅡ大会　3/13・10名**
優勝：KYO（ミツルギ）
2位 あぶあぶ　3位 自動人形

◇**第17回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦　3/13・10名**
優勝：さるすべ（ヨシミツ）、こってりんこ（ヨシミツ）
2位 自動人形、KYO

◇**SCNチャンピオンシップソウルキャリバーⅡ「IKUSA-外伝-」前夜祭2on2　3/20・47名**
優勝：ふたりはてきと～／てきとー（ヨシミツ）、the-KT（ヴォルド）
2位 ラブラブルート21

◇**SCNチャンピオンシップソウルキャリバーⅡ「IKUSA-外伝-」5on5　3/21・75名**
優勝：蝶NAMIKI衆／てきとー（ヨシミツ）、the-KTパピヨン仮面（ヴォルド）、Milky（カサ）、なお（タキ）、はる（シャンファ）
2位 ドン家

◇**第85回SCNソウルキャリバーⅡ大会　3/27・10名**
優勝：第四香薬師（キリク）
2位 TORBO　3位 さるすべ

◇**第18回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ3/27・10名**
優勝：さるすべ（ヨシミツ）、こってりんこ（ヨシミツ）
2位 あぶあぶ・TURBO

◇**第86回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/3・10名**
優勝：さるすべ（タリム）
2位 あぶあぶ　3位KYO

◇**第19回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 4/3・10名**
優勝：さるすべ（ヨシミツ）、あぶあぶ（ナイトメア）
2位 こってりんこ　3位さるすべ

◇**第87回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/10・10名**
優勝：KYO（ミツルギ）
2位 あぶあぶ　3位 さるすべ

◇**第20回SCNソウルキャリバーⅡ2on2タッグ戦 4/10・10名**
優勝：自動人形（ミツルギ）、あぶあぶ（ナイトメア）
2位 京橋刹那、アスタロスの部品

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇**GGXX#RELOAD 大会 3/6・14名**
優勝：切り捨て御免（ジョニー）
2位 ABE　3位アキト

◇**ハイパーストⅡ大会 3/7・13名**
優勝：まっき～7（バイソン[X]）
2位 つ～じ～　3位 ADA

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇**第7回VF4EVO大会 3/6・18名**
優勝：YOU（サラ）
2位 高見会長

◇**第2回Zガンダム大会 3/21・16名**
優勝：バーバ軍（バーバ大将／リックディアス、白い彗星／ギャプラン）
2位 三連オノダ

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇**GGXX #ランバトR-5 3/7・17名**
優勝：かず（紗夢）
2位 EDGE　3位 ジャッカル

◇**闘劇予選：GGXX #RELOAD大会 3/14・114名**
優勝：ブレコ（MDR／チップ、ピアスのマーボー／エディ、ねす／ロボカイ）
2位 ネカマ

◇**第3回C VS. S2大会 3on3 3/20・15名**
優勝：さかい（さかい／C・リュウ、ケン、豪鬼。ナカニシ／C・ガイル、キャミィ、サガット。ライ／K・舞、響、サガット）

■GAME PLAZA オレンジハウス（大阪）

◇**C VS. S2大会 3/20・25名**
優勝：かず（A・アテナ、リュウ、イーグル）
2位 たいらん　3位 綿谷

■ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山）

◇**Zガンダム2on2大会 3/6・32名**
優勝：ネットバカ（ガンダム／ギャプラン）
2位 アムロ・オレラ

◇**GGXX #ランバト 3/13・43名**
優勝：ザンギュラのスーパーウリアッ上（ヴェノム）
2位 氷魔刃

◇**不破杯ストⅢ3rd大会 3/13・14名**
優勝：S（ユン）
2位 ドット

◇**乙女組ホワイトデーDDR大会 3/14・12名**
優勝：おさかな
2位 しんどー

◇**GGXX #3on3大会 3/27・39名**
優勝：クニオ返せ（ポチョムキン、ヴェノム、ジャム）
2位 欠勤届

◇**かずろく杯ギター大会 3/28・20名**
優勝：max can do
2位 オノベン

中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン（島根）

◇**GGXX #3on3 #02 3/13・24名**
優勝：フグ（ユウ／ヴェノム、IE／ロボカイ、スゲ／闇慈）
2位 誠比古
3位 どうしてドンドコドン

■ファンタジスタ（岡山）

◇**GGXX# 大会 3/6・24名**
優勝：KEI(ミリア)
2位 よっさん　3 位 ASR

◇**VF4EVO 闘劇予選 3/7・39名**
優勝：流川ファイトクラブ(二代目瀬戸内影／カゲ、赤ひげ／ジェフリー、もげ夫／ラウ)
2位 正直しんどい

◇**VF4EVO 闘劇エリア選抜 3/7・12名**
優勝：流川ファイトクラブ(二代目瀬戸内影／カゲ、赤ひげ／ジェフリー、もげ夫／ラウ)
2位 亡命華族　3位 IQ2000

◇**VF4EVO 3on3大会 3/13・18名**
優勝：大アテント様は8年前は小学生(あまかげ／カゲ、ヨドリバ／ジャッキー、アテント／シュン)
2位 2号／松、カタナ、たつお

◇**KOF2003大会3/20・13名**
優勝：肉のマサヤ(デュオロン、大門、マリン))
2位 MYL　3位スネーク

◇**サムライスピリッツ零SP 3/21・23名**
優勝：どれみふぁでぐち(シャルロット)
2位 犬龍　3位 A・S

◇**サムライスピリッツゼロ中四国交流 3on3大会 3/21・25名**
優勝：猫臭い幹部タン（スネーク／水邪、ほうる／閑丸、キャンベル大佐／狂死朗）
2位 チーム50～客がゲームをしてても構わず集金しますが何か？

◇**GGXX#R 3/28・23名**
優勝：おっさん（ロボカイ）
2位 DAI　3位 やっぺ

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇**KOF2003大会 3/6・12名(キャラ変自由)**
優勝：:アホ
2位 Lin　3位 HAL

◇**闘劇予選GGXX #大会 3/7・78名**
優勝：高木ブー／ラワソ（エディ）、rev（、マキシマ）、水のカイナッツォオ（ジャム）
2位JTS

◇**闘劇エリア選抜GGXX #大会 3/7・15名**
優勝：ちるむいむいパチンコ☆／たつみ（ミリア）、KZO（エディ）、ちるみ（イノ）
2位 時代は夢想転生　3位 高木ブー

◇**頭文字D3大会 3/20・20名**
優勝：ボロンゴ@（BNR34）
2位 高校ドリフト　3位 ヨウスケ

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/27・19名**
優勝：ゾ熊（アスタロス）
2位 やさぐれ　3位 YT

◇**GG 鶚大会 3/28・12名**
優勝：不完全な模造太陽／TWILIGHT（チップ）、Killen（ソル）
2位 ぴよぴ～よピヨ彦　3位 黒崎ノレンド代表(自称)

■トンボハウス大橋店（福岡）

◇**GGXX #トーナメント大会 3/27・33名**
優勝：病み上がり（ザッパ）
2位 よきち 3位 エビス

■アカトンボ西新店（福岡）

◇**クイズマジックアカデミー第4回トンボクイズ王決定戦 3/14・19名**
優勝：たっくん
2位 ざらき　3位 まるく

■スーパーアカトンボ香椎店（福岡）

◇**クイズマジックアカデミー大会 3/27・13名**
優勝：ローザ
2位 おじょう　3位 ヒルダ

■タイトーステーション天神（福岡）

◇**GGXX #大会 3/27・32名**
優勝：れみ。（闇慈）
2位 ヨウ（弟）　3位 があじゃん

■プラボ浦上店（長崎）

◇**第1回ぷよぷよフィーバー大会 3/14・12名**
優勝：TES（ラフィーナ）
2位 ミナケン　3位 STU

◇**第11回GGXX #大会 3/19・20名**
優勝：KEN（ソル）
2位 ガラバド
3位 カク

◇**第11回Zガンダム大会 3/21・20名**
優勝：ゼロ、アウ（キャラ変更あり）
2位 ミナケン、ミナタソ
3位 フェンリル、ナニヌネノ

今月の猛者紹介！

参加者75名を超える「ソウルキャリバーⅡ」のSCNチャンピオンシップ大会「IKUSA-外伝-」。今月はこの大会で見事優勝した蝶NAMIKI衆／てきとー（吉光）・the－KTパピヨン仮面（ヴォルド）・Milky（カサ）・なお（タキ）・はる（シャンファ）をご紹介！　女性プレイヤーを含める全国屈指の強豪チームである!!



優勝した蝶NAMIKI衆の面々！　おめでとうございます!!

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

52

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
京とか城とか付く人が大阪四連続参戦だって、負けた……俺もさいたまは全公演参加します。大の大人（○梨華っち）が、と■で笑われても全然平気。大の大人にしかできないも……
dragon@blue.interq.or.jp

経験値が得られないんじゃないか？と思うのだ。

涙も笑いも、怒りも喜びも。恋も絶望も、恐怖も夢も。ぜぇ〜んぶゲーセンで経験できます。

新年度ですね。もう毎年の恒例行事なんだけど、今度の仕事場は予備校生がいっぱいで有名な某々木になりました。ここも長い付き合いの街だよなあ、と思いつつ早速ゲーセンチェックするも、直営店と個人経営の店を一見ずつ見付けただけ。まあ学生は学業がメインですからね……なんてクソ食らえ、もっとみんなゲームやろうぜ！ と思いつつ店を覗いたら、まあ確かに「ゲーセン行こう！」とはならないラインアップですな。10代後半の人たちがどんなゲームに興味を示すかは分かんないけど、カードゲームや音ゲーは懐具合に厳しいタイトルですな。

約15年前に戻って、18歳のころは何にハマってたっけ……と考えてみる。上京したてのころは、会社に偶然スコアラーの人が居たから、根城にしているゲーセンを教えてもらって入り浸っていたことを思い出した。また対戦とか音ゲーのコミュニティができておらず、「麻雀格闘倶楽部」のように見知らぬどこかの奴と火花を散らすなんて想像もできなかったあのころ。

今よりゲーム自体の完成度は高くなかったけど、月ごとに新作がリリースされる数は段違いに多かった。田舎者の俺は「東京はこげに新しいゲームが入荷するんだっぺな」と驚いたことを覚えている。もちろんゲームに対する姿勢は一枚一殺、最初のクレジットでクリアを目指すのが基本だった。とにかく金が無かったけど、探せば50円ゲーセンはいくらでもあったし、店員と仲良くなれば金曜土曜の夜は徹ゲーがデフォルトだった。……昔話はもういいや。当時と今の状況を比べてどうなるモンでもないし、郷愁で文字を埋めるつもりもさらさらない。

ビデオゲーム衰退の理由を見付けて魔女狩り裁判したって無意味だから、あの「黄金の時間」が消えてしまった理由を、少しでも考えていきたい。

さんざん書いた「テクノロジーの進歩と人間の幸福は比例するのか？」という件は、ちょっと言葉が足りなかったかな、と思う。便利さや快適さは得られたが、ほかに何か大事なものを失ってしまっているのは確かだろう。攻略パターンやボスの安地はネットで検索すればいくらでも見付かるし、行きつけのゲーセンに今日はだれか来てるかな？ とやきもきしながら移動することも無い。メールでも電話でも、携帯で一発だ。対戦相手や同好の士といった、見知らぬプレイヤーとのコミュニケーションはゲーム側ですべてお膳立てしてくれる。新婚ドラマなんかで（悪い、ボキャブラリーが乏しいので……）幸せ過ぎて怖い、なあんて女優が演技することがあるけど、リスクを負わない攻略法や、あまりに簡単に他者との交流が成立するってのは、ゲーム者の観点でいうと経験値が得られないんじゃないか？ と思うのだ。高価なアイテム装備して無理やりパワーアップしているような雰囲気。

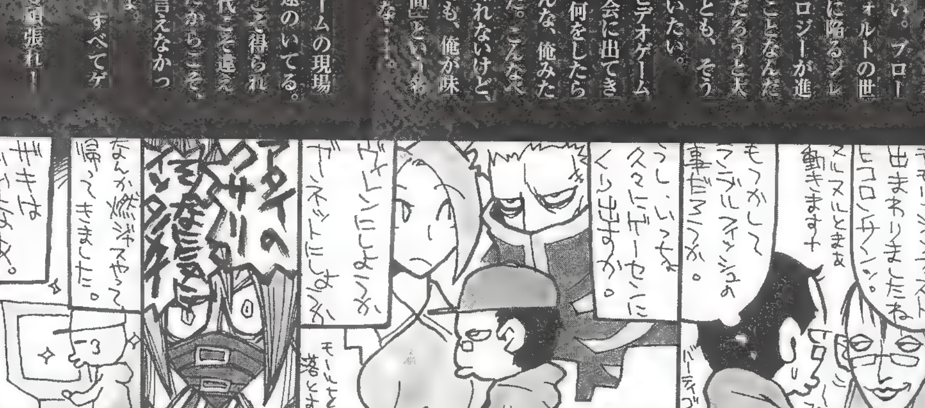
とはいえ、これは一昔前のオッサンが昔を振り返ってグダグダ考えているだけに過ぎない。ブロードバンドや携帯がデフォルトの世代が僕の年になった時に陥るジレンマや不安は、テクノロジーが進歩する限り必ず起きることなんだろう。明治維新のころだろうと大化の改新のころだろうとも、そういう空気はあったと思いたい。

見も知らないけど、ビデオゲームが大好きで田舎から都会に出てきて、何かしたいんだけど何をしたらいいのか分からない。そんな、俺みたいな奴が必ず居るはずだ。こんなページは読んでないかも知れないけど、ゲーセンを通して少しでも、俺が味わったような「黄金の時間」という名の経験地を積めたらいいな……。

正直、アーケードゲームの現場からはすっかり足が遠のいてる。ただ、この場所だからこそ得られた自分なりの成長は時代こそ違えど必ずあるはずだ。だからこそ、昔はこっ恥ずかしくて言えなかったけど、今なら言えるよ。

人生で大切なことは、すべてゲーセンで学んだ。

「新しい環境で、君も頑張れ！ 俺も頑張る」



編集者談！ 昨今思ったのは、ゲーセンの筐体を挟んだ対戦と家庭用の通信回線の対戦は、やはり違うってこと。立ち位置によって見方は変わるけど、これを似て非なるものとしてしっかりととらえる必要はあるだろうね。その場にいる……時間と場所や空気を共有している……からこそ大事にすべきコミュニティは、技術ツールによるものとは違った大切さがあるってことなんだよ。



PlayStation 2
ロンしちゃいや〜ん
CERO 18
18才以上対象
アーケード麻雀ゲームNo.1
ついにPS2に登場!
発売中!
6,980円(税込 ¥7,329)
5,980円(税込 ¥6,279)
※ スペシャル版には、ホットギミックオリジナルの「スペシャルブックレット」を同梱。新キャラクターのスペシャルカットが見れるぞ!
新キャラクター
山吹結花
対戦ホットギミック コスプレ雀
初回製造分限定特典!!
Present!!
後にも先にもこの機会にしか入手できない
新キャラ「山吹結花」ちゃんのポスターをプレゼント!
※特典はなくなり次第終了となりますので、あらかじめ御了承ください。
http://www.x-nauts.com/PS2/HG/
彩京
AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社クロスノーツ　彩京事業部 〒171-0022 東京都豊島区南池袋3-15-13第2前田ビル6F　TEL 03-5960-0131　FAX 03-5960-0132
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

お待たせしました！　ついにポップンミュージックイラストコンテストの結果発表です！　どの応募作品もポップンミュージックを好きな気持ちでいっぱいですね！　なお、138ページと139ページのイラストは、ポップンミュージックの開発スタッフが一通一通目を通して選んでくれました！

ポップンミュージック イラストコンテスト

ニャミちゃんばっかりで驚き大賞

（兵庫県　遥遥さん）



ニャミちゃんばっかりです！　こんなにバリエーションあったっけ？　とスタッフも驚き。ちなみに、ミミちゃんもどこかにこっそりいたりするみたいなので、探してみましょう。

最優秀大賞

埼玉県　[illegible]ゆうさん



ネタよし・画よし・テクニックよし！　という訳で、制作チーム満場一致でこのイラストに決定しました！　イラストサイズが大きくなりがちな作品郡の中にあって、きっちりはがきサイズに収められているのが心憎いです。楽しげな雰囲気が、スタッフたちのハートをがっちりつかんだ名作品でありました。（て）

ハプニング大賞

（京都府　ハダレユキチさん）



「うまい」だけじゃなくって、「楽しい」というのが選考の大きなポイントになりました。ストーリー性のあるイラストがスタッフは大好きなようですよ。

shio大賞

（神奈川県　かんたさん）



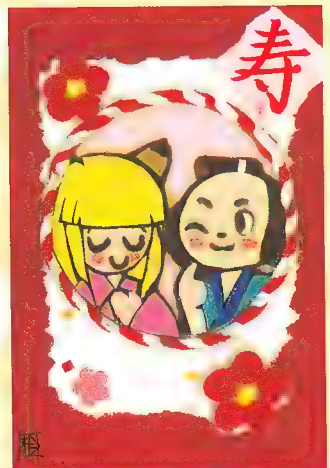
会議室のテーブルに並べきれないほどたくさんのイラスト、本当にありがとうございました。うれしいです！　一点一点見れば見るほどそれぞれに時間や思いがたくさんこめられていて、全部に賞をあげたいくらいです。非常に悩んだのですが、かんたさんの作品は色彩がとてもきれいで、絵から幸せそうな音楽が聞こえてきそうだなぁーと選ばせていただきました。いい笑顔！　まさにラブアンドピース。素敵な絵をありがとうございました。（shio）

ファンシー大賞
（埼玉県　村山みきさん）



小さなお子さんにも頑張ってご応募頂きました！　一同感激。お母さんやお父さんと一緒にポップン遊んでくれてるのかなー？　ほのぼの。これからもたっくさん遊んで、たくさんイラスト描いてくださいね。

手作り大賞
（東京都　相川かずまさん）



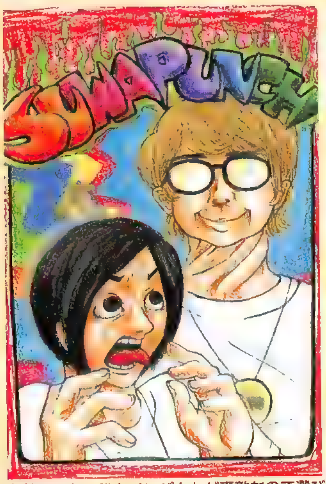
毛糸や厚紙を使用した「貼り絵」のボリューム感が素敵であります。豪華な電報みたいな「寿」の文字がすんごくきいてるかも。……ん？　寿？

wac大賞
（神奈川県　瀬尾琢也さん）



「Jackくーん、今日も燃えてるかーい！」「ううん、オレ燃やしてるよ！　ぼー」色んなことがどうでもなくなるような無闇にでかくて無闇に熱くて無闇にパワフリャな絵でしたから男の子かと思ったら女の子だったのですね。よいよい。燃えろいい女。(wac)

kakki大賞
（広島県　七色びんこさん）



色使いのセンスとインパクトが素敵なので選びました。アメコミタッチ(？)な「SUWAPUNCH」の文字に緑色の炎!!　外国のお菓子とかにありそうな、どぎつい色をうまく使われていますねえ。そしてブタパンチ氏の首は一体何回転しているのでしょう。見事なねじれっぷりです。(kakki)

ミコシバ大賞
（千葉県　浪川利香さん）



うおー！　みんなすごかったぜー！　イラスト一枚一枚楽しませてもらいました！　絵を描くっていいよねって改めて思いました。その中で俺が選んだのはコレ!!　ハガキ5枚ブチ抜いて描かれた絵は圧巻！　まさに型破りなその心意気に惚れました。（ミコシバ）

Des-ROW大賞
（滋賀県　満月だんごさん）

今回、一応みんなで全部見たわけだが、みんなすげーレベルたけーなころ。六のチョー激しくてイカシタやつとかいろいろあって最後まで悩んだんだが、今回『ポップン11』の旅のテーマにすっげーハマってて、世界冒険っぽい感じがよかったな、みんな出てるし。おれさまは、絵のほうはあんまりだからまあそんな雰囲気でチョイスしちまったわけだうへ。（Des-ROW）



村井聖夜大賞
（愛知県　鈴さん）

これともう一点、ミミもちゃんと描いてくれていましたが、どちらの色彩もポップでバランスよく、ポップンの基本であるミミニャミで直球勝負に来た心意気を買いました。でも、実は意外と少なかったんですよ、ミミニャミの絵（笑）」（村井聖夜）



熱血大賞
（東京都　コバ君）

「熱い！」ということで特別賞。こんな感じで一生懸命プレイして頂いているのかな？　とスタッフ一同しみじみ。でも血が出るまでプレイするのは勘弁してくださいお願いします。



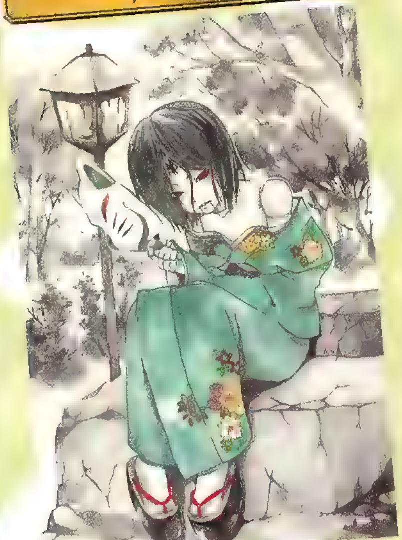
ARCADIA編集部セレクション

大賞作品



（大阪府　最子さん）
☆アルカディア賞、おめでとうございます。とにかく楽しく描いている姿が想像でき、ポップンが好きなんだ、ということがひしひしと伝わってきます。ノートの端の落書きような、日常に溶け込んでいるポップンを感じさせてくれていますね。（編集長　猿渡 雅史）

入選

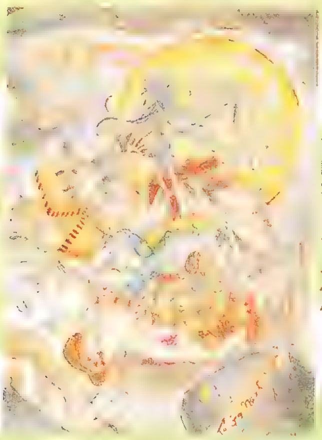


（千葉県　HARUKIさん）
☆ポップな作品が多い中、独特の雰囲気を放っていた一枚。世界観の幅広さも、このタイトルならでは。

入選



（静岡県　ココロザシノさん）
☆歴代ワードローブを一そろえ♪　ネタの着眼点が高い評価を得た作品です。独特なタッチのイラストも、たくさんあった作品の中でひときわ目立っていました。



（東京都　カエさん）
☆音楽を通じて、あらゆる場所にトリップできるのが『ポップン』最大の魅力です！　このイラストのように、トランクに目いっぱいステキを詰めてレッツトラベル！



（愛知県　六条真さん）
☆男道の邁進途中。休息も必要ですよね。いーやーさーれーるー。

入選



（北海道　ろきょうあゆなさん）
☆やっぱり外せない基本の二人！　これからも、シリーズを牽引していってほしいですね。次のシリーズでは、いったいどんな衣装で登場するのでしょうか？　楽しみです。

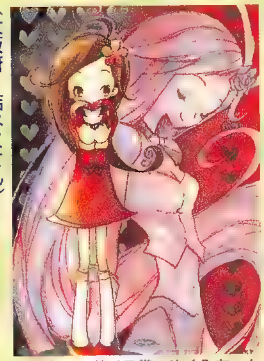
入選



（広島県　朔斗ゆえさん）
☆背景が一体となって、キャラクターの魅力を膨らましている点が好感触でした一。後ろにひょっこりと居るペッパーもいい味出してます。



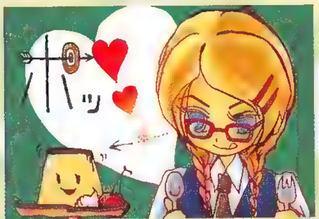
（東京都　美緒さん）☆DTO先生の本気英語（？）授業が今始まる！　音楽の蜘蛛糸地獄と化した背景が粘質的でステキです。



（大阪府　桔ネミさん）☆メルヘンおでこ賞。めぐみちゃん大人Ver.の慈愛に満ちた表情とオデコに和みましたっ。



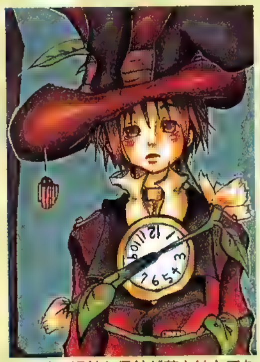
（神奈川県　イズミモチョさん）☆この作品、外側を切り抜いてあるんですよね！　絵のハジけたテイストもグレイト！



（大阪府　マルボロセブンさん）☆眼鏡ッ子の熱視線に揺れるプリン。動画にしたら劇的に面白そうな作品です。



（愛知県　みなぎゆうさん）☆上からの構図はリゼットを10倍チャーミングに見せる、という見本ですな。目元、口元もチャーミング！



（愛知県　爆烈丸さん）☆時計の短針と長針が花とはとてもファンタジー。元気いっぱいのタイマー君とは異なる趣がありますね。



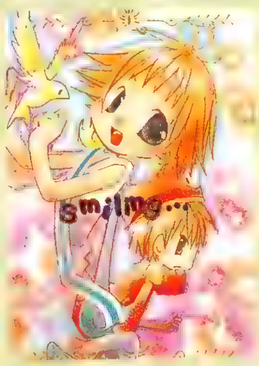
（埼玉県　春風ふわりさん）☆やわらかなタッチと、ボディラインの直線ぶりがヒット。胸の大小で女は測れないということです。



（茨城県　黒田カラスさん）☆街とジャージ忍者の一体感に注目だよ姉さん！　ししゃもの存在感もワールドクラスの大きさだ。



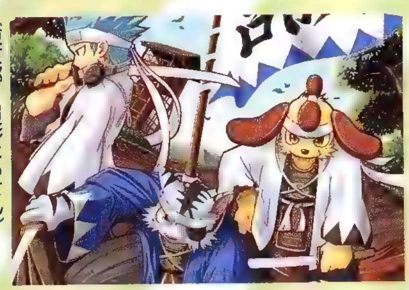
（群馬県　優月聖夜さん）☆これから何かが起こりそうなキュート&セクシーさ。本人より、見ているこちらがドキドキなんですけどっ。



（埼玉県　琥姫椋也さん）☆双子を自分流に可愛く描いてくれました！　ぷにティなほっぺがたまらぬ。



（宮崎県　ウタノエイリさん）☆乙女たちの午後、といった感じの一枚。自らキューティーと言い放てるだけのかわいさが、イラストの中に詰め込んでありますねっ！



（東京都　月影とらさん）☆侍2＋岡っ引き1なチーム結成！　こんなユニットが本当にゲームに登場したらステキですよね。



（埼玉県　貴文さん）☆清らかさが作品全体に宿っています……。同時に妖艶な美しさもありますね。



（青森県　鶴屋セキさん）☆ステキな音楽とハッピーを燃料に、どこまでも飛んでいけそう。小さなミツバチの大きな冒険。

投稿人気キャラTOP20

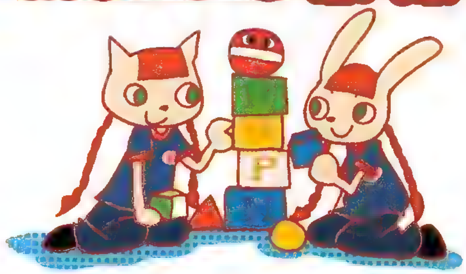
コンテスト総評

本当に多数のご応募ありがとうございました！　ポップンに登場するキャラクターたちが、プレイヤーの心をしっかりとつかんでいることがよく分かりました。次回コンテストが開催されたら、また参加してくださいね！



亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI

ポップンな関係 No.34



管楽器の生音で彩られたノリの良い音楽でポップンシーンを爆撃するバンド亜熱帯マジ-SKA爆弾feat. MAKI(以下、マジSKA)に直撃インタビュー！ 小野隊長(以下、小野)、DokiDokiDokkyさん(以下、Dokky)、MAKIさんの口から爆弾発言が連発したよ！

「イロモノ路線大好きですよ！」

まず、マジSKAさんが結成された経緯を教えてください。

小野　私が「drummania 4thMIX」で「CASSANDRA」をという曲を作ったときに、アーティスト仲間のJimmy Wecklさんとバンドを組んで盛り上げようとしたのがきっかけですね。Dokkyさんとは付き合いが長くて……もう何年になるんだろうね？

Dokky　6、7年じゃない？　小野さんとは神戸の方でジャズバンドを一緒にやっていたんです。マジSKAでポップンライブに出るという時に誘われて、面白そうなので参加しちゃいました(笑)。

私の場合は、友人が小野さんに私のことを紹介してくれたんです。それからしばらくして小野さんが持ってきてくれた曲が"林檎と蜂蜜"。……イロモノ系ですね(一同笑)。

小野　イロモノ系ならMAKIちゃんしかいない、と思ってね(笑)

イロモノ路線大好きですよ(笑)！

皆さま、大変仲がよいですね(笑)。では、作曲の工程はどのような流れなのでしょうか？

小野　だいたいデモは私が作りますね。それをMAKIちゃんに聞いてもらい、キーを合わせてから歌詞を作ってもらいます。

毎回、なぜかスゴイ大急ぎで書いてますけどね(小野さん苦笑)！　出来た詞はDokkyさん、Jimmyさんにもメールして相談します。

Dokky　文句は言えないけどね。怖いから。

あら、言って御覧なさい(一同笑)。

小野　管楽器はDokkyさんの意見を考慮しつつ、Jimmyさんとレコーディングしていきます。管楽器は一人一音しか出せず、一人のパートが変わると全体が変わってしまうのでJimmyさんと一緒に吹いて調整します。そこが管楽器の難しいところでもあり、同時に面白いところでもありますね。

Dokky　ライブの時はライブ用に楽曲をアレンジしています。吹きっぱなしだとバテるので、ベースの配分ですね。だから、練習の時は音符がたくさんあるのに、本番直前になるとだんだん音符が少なくなるみたいな(一同笑)。その変幻自在さが管楽器の醍醐味ですよ。









亜熱帯マジ-SKA爆弾feat.MAKIのCD化計画進行中！

MAKIさんの書く詞の世界は独特の味がありますよね。

小野　彼女の歌詞は、毒がありますが深い歌ですよね。

毒大好きですから～。でも、普通の歌詞が書けない(笑)

Dokky　ギタドラで"Real ～Lサイズの夢～"書いたじゃない(笑)。

あれはリクエストのまんまなんですけどね(笑)。

作詞をされるときはご自宅で作業されるのでしょうか？

喫茶店から外を歩く人を観察しながら書いたりもしますね。でも、詞が浮かぶのは移動中が多いです。メモ帳を持ち歩いて、面白い言葉や使いたいと思う言葉をメモしておくんですよ。でも、何で毒々しい感じになっちゃうのかな(一同笑)？

新曲の歌詞も期待しております。そして、ついに亜熱帯マジ-SKA爆弾feat.MAKIさんのCD化計画発動ですね！

小野　今回のCD化に向けて、既存の曲もできるだけアレンジを加えたいと思います。アルバム用のオリジナル曲がボーカル、インストともにあります。全曲激しい曲だと疲れるので、ピアノと歌のデュオなどやってみたいですね。

バラード曲いれたいですね！　ゲームでは聴くことのできないマジSKAをアルバムでやってみたいです！

収録予定曲の中でお気に入りのナンバーはどれでしょうか？

今回(「ポップン11」)の新曲"林檎夫人"(大江戸カヨウ)を書いたときは、「やった！」という感じでしたね。自我"自慢"ですけど(一同笑)。

小野　ボクも曲を作ったときは、「あ、これはよく出来た曲だな」と思ってました(笑)。イントロで悩んだけど。歌詞と曲調がマッチしてますよ。もちろん、演奏もスムーズにいきました。

Dokky　私のお気に入りは"Ska Ska No.3"ですね。というのも、演奏的にすごくキツイ曲だから(笑)。二回目のポップンライブの時は10分ぐらいの尺で、長くてしんどかったです。でも、やっているうちに楽しくなるから好きです。

小野　"三毛猫ロック"はノリの良さをウリにしているマジSKAには重要な曲です。ちなみに、曲名は家の近くにいるかわいい猫から付けました(笑)。

それでは、読者の方々に一言、または野望をお願いします。

小野　これからも勢いのある曲を、勢いで作っていきます！

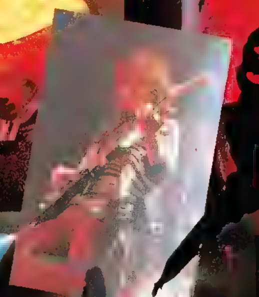
Dokky　謎の営業マンDokkyとしては、ポップンライブを楽しみにしてほしいっという感じですね！

これからもイロイロなことをやってみます！　読者の皆さん、MAKIとポップンな関係になってみませんか～？

※亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKIのCDは、コナミの公式オンラインショップ、konamistyle.comのみの販売となります。詳しくは、konamistyle.comのホームページまで。
konamistyle.com■http://www.konamistyle.com/

すわひでお「漢（マスラオ）」tour2004 東京公演レポート





これぞ本物の漢（マスラオ）

すわさんのステージパフォーマンスは男らしさとズッコケがポイントだが、今回のライブは、それらに加えて「かっこよさ」が当社比5倍増しになっていたぞ！ 振り付け、マスラオトーク、そしてたたきつけるような熱唱のすべてがバッチリとキマっていて、会場全体がすわ色に染まっていた。

しかしそれだけではなく、すわさんが開演前のウグイス嬢ナレーションを担当する演出や、「Sabrina」の熱唱後のMCでは、すわさんのボケットから体長7センチの人形「サブリナちゃん」も登場するなど笑いも忘れていません！。そして、古川good-cooー竜也さんを始めとするバックバンドの演奏も申し分の無い出来！

恒例となったダブルアンコール後の万歳三唱で、ツアーファイナルは興奮に包まれながら幕を閉じた。 8月7日に開催される単独ライブはさらに期待大だ！

SET LIST

登場のテーマ
スワヒリGO!!
デパ地下のお話
Train
Sabrina
Buffalo
漢たちのララバイ
Shake-Hands Racket
ジャンジャンジャン
ステテコ捨てて行こう
School Life
全力
ホップ！スキップ！ジャンプ！
H@ppy Choice
Ping Pong Boogie
恋のキャッチボール
オー・エス
僕は崖っぷち

番外編 ステージのウラ側

今回のラフォーレミュージアム六本木がツアーファイナルということもあり、緊迫した空気が流れていると思われる楽屋にお邪魔しました。

でも、楽屋では飲食したりメンバーみんなで楽しそうにおしゃべりしていたりとリラックスムード全開。この余裕が、その後の素晴らしいステージを演出するエッセンスになっていたに違いないでしょう。




直前に円陣を組むメンバーたち！ 本番前の心境をお聞きすると、すわ「ファーンタスティック！」古川「アッメーイジング！」

すわひでおの漢（マスラオ）随想録

皆さまおはこんばんにちは～!! すわひでお30ｇなんですけど～!! お頑固ですか～!! オッケ～、はりきってコラム、ムギワラ、ランドセルしょわせて頂きます～。

さてさて、今年も残すところまだ大分ありますけど（笑）、皆さまどうお過ごしでしょうか? 私は、相変わらずの「バカ色の日々」を堂々と過ごしながらすかしてますよ～!! だから今回はズバリ「五月病」について語ります（但し、だからの意味は考えないものとする）。

まず五月病とは、4月に入った学生や社員などに、5月ごろしばしば現れる神経症的な状態とあります（広辞苑参照）。これは言わずと知れた「心の病」ですが、多かれ少なかれ、新天地に飛び込んだ際にはだれもが味わう恐怖感や不安感などからくるものですよね。この五月病のクソヤローに負けないためにはどうすっぺ（笑）?

私事で大変恐縮ですが、先日めでたくライブツアーが無事終了致しました。これは全国五カ所だけのツアーでしたが、僕にとっては初めての全国ツアー。なかなかの恐怖&不安の連続でした（笑）。頭の中がラリパッパ～&レロピッポ～の僕は、専門的な知識は勿論皆無なんですけど、ツアー中は毎日「プチ五月病」だと勝手に診断していました（笑）。会社や学校とライブツアーを一緒にするなっ!! という声も飛んできそうですが（笑）、お客さまを除く多くの方々（PAさん、照明さん、舞台監督さん、イベンターさん、その他大勢のスタッフさん）と初めて顔を合わせて、短期間でより良いコミュニケーションを取っていかなければならないという面では、新入社員や新入学生と何も変わりはないと思います。そこに多少のストレスやプレッシャーは間違いなくありましたし（笑）。

でも、人見知りをしている暇はありません（笑）。初対面の人とうまく話せなくても、大きな声の挨拶でおっぱじめるわけです。挨拶なんて当たり前のことですけど、人とのお付き合いには絶対欠かせない大切な「なめらかビーム」ですから（笑）。そういえば、だれかが言ってたなぁ「機械の歯車をうまく回すためには油が必要なんだ。人間関係の歯車をうまく回すために必要な油は挨拶だ」って。確かにそう思います!! すごく当たり前で簡単なことで、自分の気持ち一つですぐに実行できることの「挨拶」。だれでもできる事だけど、皆さ～ん今日も気持ちこもってますか～?

挨拶だけじゃどうにもならないけど、挨拶無しでもどうにもなりません。さぁ今日も大きな声で「おはこんばんにちは～!!」（笑）



BEAT RAIZING ⅡDX

Favorite Characters and Numbers!

新たなstyleへと進化を続けるたびに、人気曲・人気キャラクターが次々と登場するⅡDXシリーズ。今回の人気投票はそんな新たな波に突き動かされてか、過去最大の激動を見せた！ 「9th」の熱も冷めやらぬ今、「10th」が底知れない力を見せ付ける!!

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットキャラクターズ 9th シリーズ

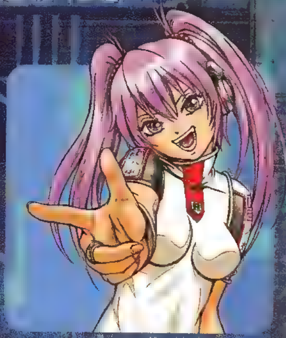
今回も2位以下に大差をつけて、彩葉／茶倉が1位を獲得！ また今回は、以前から票を集めていた男性陣の人気がついに爆発、士朗が栄光の第3位に！ 4位のニクスもこれに続くのか……!?

1st	彩葉／茶倉	【143.7pts.】
2nd	セリカ	【100.6pts.】
3rd	士朗	【77.6pts.】
4th	エリカ	【74.7pts.】
5th	ニクス	【70.2pts.】
6th	ツガル	【63.2pts.】
7th	デュエル	【60.3pts.】
8th	ダルマ	【57.5pts.】
9th	エレキ	【40.2pts.】
10th	トモ	【38.8pts.】
11th	"ライオン好き" のライオン	【34.5pts.】
12th	リリス	【31.6pts.】
13th	セム	【25.9pts.】
14th	ナイア	【20.1pts.】
15th	鉄火	【17.2pts.】
	サイレン	
	英利	



1st 彩葉／茶倉 【143.7pts.】

喋ると京都弁が出てくるのがかわいい!!（広島県 アイ[illegible]さん）／かわいいし、茶倉のキャラもいい!!（青森県 [illegible]デュカさん）／彩葉と茶倉の性格のバランスがGood!（神奈川県 ASH君）



2nd セリカ 【100.6pts.】

かわいくてたまらない!!（青森県 dj KAZU君）／LOVE♡SHINEでは絵を見て叫びました。スゴく良いです！（愛知県 TAKA君）／一番の輝きを持っている！（福島県 [illegible]）



3rd 士朗 【77.8pts.】

ⅡDXにハマれたのはこの人のおかげなので♪（東京都 武宮シンさん）／子猫ちゃんだから♡（死）（茨城県 早乃ゆりえさん）／お嫁にいきたい……。（埼玉県 [illegible]さん）

1st	DoLL	TËЯRA	【109.8pts.】
2nd	LOVE♡SHINE	小坂りゆ	【104.0pts.】
3rd	Colors (radio edit)	dj TAKA	【49.1pts.】
4th	雪月花	Ryu☆	【43.4pts.】
	Silvia Drive	dj TAKA feat.Noria	
6th	moon_child	少年ラジオ	【40.5pts.】
7th	Abyss -The Heavens Remix-	dj TAKA/remixed by Ryu☆	【37.6pts.】
8th	airflow	Mr.T	【34.7pts.】
	A	DJ Amuro	
10th	quasar	OutPhase	【30.2pts.】
11th	B4U	NAOKI	【28.9pts.】
12th	No.13	TAKA respect for J.S.B.	【26.0pts.】
	Karma	TaQ	
14th	pandora	dj TAKA feat.Tomomi	【24.2pts.】
15th	Innocent Walls	TaQ	【23.1pts.】
	Absolute	dj TAKA	
	Distress	dj TAKA/remixed by TaQ	

フェイバリットナンバーズ 12th シリーズ "DoLL"と"LOVE♡SHINE"の激突！

「10th」で登場後、早くも幅広いプレイヤー層での人気を確立している"DoLL"。ランキングでも初登場から、超人気曲"LOVE♡SHINE"を僅差で押さえ込んで1位を獲得するという偉業を達成！ 今後の集計でも、この二大人気曲が首位を競い合っていくのだろうか。それとも……!?

1st DoLL TËЯRA 【109.8pts.】

切ないけど内にパワーがある。（三重県 BLUE君）／ムービーも曲も最高！（神奈川県 れいなさん）／あの曲とムービーは萌え度200%です！（愛知県 TAKA君）／完成度の高いアニメにホレ、キレイな曲にもベタボレ!!（東京都 紅柳玲さん）

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX



今月も「10th style」販促用ポスターを5名の幸運な方にプレゼントします。奮って投票してくださいね！

ⅡDXムービーを心ゆくまで！ 「visual works vol.2」予約受け付け中！

ⅡDXのムービーを収録した「beatmania ⅡDX visual works」。コナミスタイルドットコムからリリースされ、大好評だったvol.1に続き、vol.2の発売が決定しました（6月25日予定）。"LOVE♡SHINE" "Frozen Ray (original mix)" "ライオン好き"など、みんなが大好きなムービーを多数収録!! 現在予約受け付け中なので、購入の際はコナミスタイルドットコムHPを見てください！

http://www.konamistyle.com/

「フェイバリットナンバーズ」&「フェイバリットキャラクターズ」募集中!!

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？ 一票で順位が激動するこのランキングに参加してみませんか!? 投票は必ず「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門へ同時投票も大歓迎！ "DoLL"の首位はいつまで続くのか!? 隠し曲も公開され、ほかの新曲がどれぐらいランクインしてくるのか!? 今後も要注目です。

今月応募してくれた方の中から抽選で3名の方に、今アーケードで最も目を引く「10th style」販促用ポスターをプレゼント!!! ぜひ投票してください！

ⅡDXキャラクターのイラストを描いて投稿しよう！

あなたのイラストに、ⅡDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます！ データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P165のA-Fro投稿規定をご参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を！

【あて先】
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係
【Eメール・データ投稿はこちら】 raizing@arcadiamagazine.com

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

TEKKA

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #20
name:TEKKA (鉄火)
age:18
blood type:A
born:ASAKUSA
favorites:大トロ、中トロ、イクラ

全身黒＝海苔+頭＝赤。鉄火巻きカラー。
鐵のゲームセンターが在る街の寿司屋「鉄(くろがね)寿司」の長男。由緒正しき名店で、当然のように次代の親方になるべく厳しく育てられる。受け継がれてきた巧みの業と心を会得し、祖父である親方の味を出すことを目標にしているチャキチャキ江戸っ子は18歳。親方が店の一字を取って名付けてくれた自分の名前に誇りを持っている。
朝は早く、夜も早い超健康優良青年だが、気さくで熱い心を持った昔ながらの職人気質。同じ高校にいる男子生徒たちの密かな人気コンビ、彩葉(茶倉)とリリスが気になっているが、二人の所属するオカルト研究会、通称「オカ研」には近寄りがたく、店の近くに在るゲームセンターに二人が出入りしているのを見て自分も常連に。修行の合い間を縫っては足しげく通っている青春の追っ掛け野郎。
ⅡDXにはまだまだ慣れていないライトプレイヤーだが、エイリやニクスに何かと馬鹿にされるので、人知れず特訓中。そのプレイにも寿司屋で培った繊細な指さばきと集中力を見せ、華麗に上達中。
プレイするボタンの音は無音に近いぐらい静かで優雅である。家が寿司屋で、しかもゲームセンターの近くにあるのを知ったⅡDX常連の奴等に、ことあるごとに「寿司握れ」と言われるのが耳にタコ。寿司といえばアボガドだ、と言い張るサイレンに寿司の本道を説き教えたり、わさびを食べられない親友のエレキに特製わさび入り鉄火巻きを握ってやったりと、結構忙しい日常を過ごしている。最近、鐵のゲームセンターに置かれている、ぬいぐるみプライズ機で緑色の変な人形を捕獲した。

FB

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #?
name:FB(ファーボ)
age:?
blood type:?
born:?
favorites:寿司、わさび、駄菓子

全身緑の異星人？
どこから来たのか、どんな存在なのかまるで謎の奇妙な生き物。超頭脳の持ち主だが、どうやら重度の記憶喪失状態にあるらしく、ときどきしかその能力を発揮できない。人語を解し、もちろん普通に話もできるが、人見知りが激しく、鉄火を含む数人以外の前ではぬいぐるみとして過ごしている。
以前は鐵が店長のゲームセンターでプライズ機のぬいぐるみにまぎれて生活し、閉店後にはプライズ機の駄菓子を食い漁っていた。駄菓子の減りがお金に比べて妙に早いことに不思議がり、夜中にゲームセンターの見回りをしていた鐵に、ⅡDXをプレイしている姿を見られてしまう。しかし、暗かったので座敷わらし的な妖怪と勘違いされた。翌日、鐵がジェスチャーを交えつつⅡDX仲間にその驚きを語るが、全員がそんな与太話を信じるわけもなく、その件はなし崩し的に忘れ去られてしまう。
そんなある日、トランのぬいぐるみを取ろうとした鉄火にクレーンで鷲掴みにされて吊り上げられ捕獲される。妙に気に入られて無理やり寿司屋の自宅に。最初は動かず、夜中に寿司を漁っているところをまたまた発見され、鉄火に再び捕獲される。ゲームセンターに居た以前の記憶を失っている事情を鉄火に話し、以来、寿司屋の居候として生活。ネタとシャリの間にこんもりと挟み込んだわさびを好んで食している。
ゲームセンターで夜中に勝手にやっていたⅡDXが忘れられず、鉄火と一緒にゲーセンに行くことが多い。弁当として持っていた大好物の寿司のにおいで、士朗の猫に追い掛けられて猫が嫌いになる。セリカと同盟を組み、店内に猫持ち込み禁止条例を発動させる。ⅡDXでクリアができないと発狂して変な言葉を話す不思議な生物。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro!
久々のキャラクター紹介でございます。なんか変なコンビですね。先月は今回の鉄火を中心に歴代の代表キャラクターを順に配置した表紙をやらせていただきました。ファミ通の方にもページ丸ごとドカンと表紙と同じ絵があったのでうれしかったです。さて、『10th style』も好評稼働中です。店でⅡDXを見掛けたら、華麗によろしくプレイです。スタッフも皆さんに負けじと密かにランキングに参加していたり……。



ファミ通DVDビデオ ARCADIA enterbrain DVD VIDEO

闘劇 SUPER BATTLE OPERA

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

史上最大のアーケードゲーム大会 "闘劇2004"完全DVDが発売決定！

2004年5月に開催される『闘劇2004』、その熱き闘いを永遠に残すために
——決勝トーナメントを、今年は4枚に分けて完全フォロー！

第1弾『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』
決勝トーナメント150分完全収録!!

SLBM-28／標準価格：5,800円（税込6,090円）

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd

ほか収録タイトルも続々決定！

DISC-1＝6月, DISC-2＝7月, DISC-3&4＝8月と連続リリース!!

お求めは全国量販店、ゲームショップにて。インターネットでも！ アドレスはhttp://www.enterbrain.co.jp/　企画・制作・発売元：株式会社エンタープレイン

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。



裸王

ゲーム乳頭によく出没する、スケベなゲームライター。格闘ゲームが大好きだが、脱がないのが唯一の不満だとか……。DOA新作のAC版を切に希望している。

オジャギ

桃杏和尚の元で修行していたポール小沢がグレた姿。和尚の留守中に脱衣門を乗っ取ろうとする姑息な男。カヤのさらし姿を見るため、日夜攻撃を食らっている。



我が生涯には、悔い有り過ぎ！

第1章 ～脱衣ゲーとの出会い～

裸王 うっ、くっ……。

オジャギ(以下オジ) ん～ふっふ。何やってんだ、そこのチミ？

裸王 どうしたもこうしたも、ビデオゲームをやって脱衣シーンが見られないなんて、切なすぎるよ……もう生きる力を失っちまったよ……。

オジ ふ～ん……ではこのオジャギさまが、楽しいゲームを教えてやろうじゃないか。

裸王 へっ、何でもきやがれってんだチクショーめ！

オジ さぁ、ここにお入り。

裸王 ここは、アルカディア編集部？ こんな所で何しようってんだ!?

オジ さぁ！ 裸王よ、このゲームの名前を言ってみろ！

裸王 『ビーナス オンライン』と『ビューティー オンライン』……かな？

オジ ピンポーン！ 正解です。

裸王 何だか、エッチくさいタイトルですな。うふふ♥

オジ そう、これが脱衣ゲームのカリスマメーカー〈キャッツ〉が贈る、脱衣麻雀の新作なのだ！ 登場する女の子と麻雀で対決して、アガればムフフ(死語)な映像が見られるのだぁ！

裸王 我が生涯に一片の悔い無しぃ♥

男子の本懐

オジ アレを見ろ(左の写真を見せる)。

裸王 あ、あれはッ！ 体が熱い!?

オジ やはりそうか……お前にも肢眺星が見えるのだな？

裸王 どういう意味だよ？

オジ 肢眺星が見える者は、異性の身体に興味を覚えている証拠！ ささ、取りあえず、脱衣門入山決定デース。

裸王 分かりました……って、お前ポールだろ!? 危ねぇ～、流ちょうっぽい日本語に騙されるところだったぜ！

オジ 入山すればムフフことが……。

裸王 お一人さま、入山でーす。



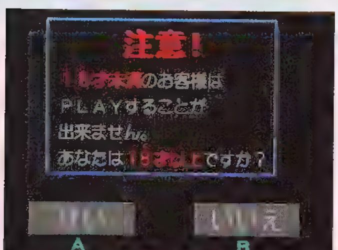
アガリまくれ！

さて、ここからはちょっとまじめにゲーム紹介の時間です。ゲームは二人打ち麻雀で、基本的にイカサマは無し(コンティニュー時だけ牌交換ができる)。CPUより先にアガれば、ご褒美映像が流れる。自分の持ち点が無くなると、ゲームオーバーになってしまうので、安い役でも何でも、とにかくアガることを最優先に考えて挑むべし！

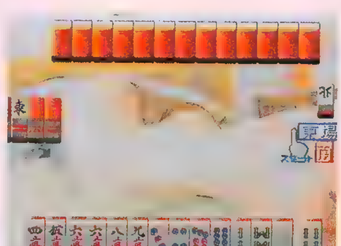
次にゲームの流れだ。コインを投入すると、まず年齢確認を求められる。ここでは正直に答えておこう。歳をごまかしてはいかんぞ。18歳以上の諸兄は、「はい」を優しく、かつ誇らしげに、かつ力強くプッシュしよう。

さて、次は麗しきレイディを選ぼう。四人のビューティーな女性たちが、キミの挑戦を待っている。スピーディーかつ大胆な指名をキメていこう。

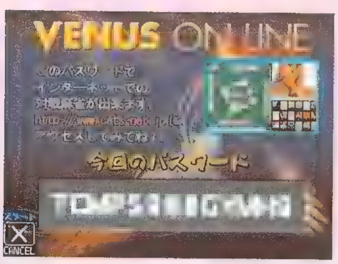
指名が完了したら、次はシチュエーションを選択できる。女の子によって2～4パターンが選べるぞ。本能のおもむくままにセレクトするところであることはいうまでもない。



ここで「いいえ」を選んでしまうとお楽しみ画像が見れないゾ！ 単に麻雀がしたい人は、このページは読んでいない……はず。ただし嘘厳禁！



役は何でもいいから、とにかくアガるんDA！ リーのみ、クイタン、役牌のみ大歓迎！ 一応、高い役で上がるとポイントに反映される(後述)。



闘いに力尽きたらこの画面が。せっかくためたポイントなんだから活用しよう。パスワードを控えてパソコンからインターネット対戦に臨むのだ！

裏 脱衣門 「ビーナス オンライン」と「ビューティー オンライン」は基本的には別のゲーム。その違いだが、「ビーナス オンライン」が脱衣モードがあって、「ビューティー オンライン」には脱衣モードが無いということ。しかし「ビューティー オンライン」には脱衣モードが無いとはいえ、ご褒美映像のセクシーさは勝るとも劣らない。服を着ていた方がスキという人にお薦めだ。

ご褒美画像コレクション ちょっとだけよ♥



このお美しい背中のラインは、まさにヴィーナスって感じですネ！ 真っ赤なストラップがそそります。



見えそうで見えない感じがたまりません！ 録画して持って帰りたい気持ちを押さえるのが精一杯だ。



“わしづかみ”はヤバくないですか？ ジャーブラの上からって分かってても……。さて、ここから先はキミの麻雀力次第だ！

ポイントさらに倍！

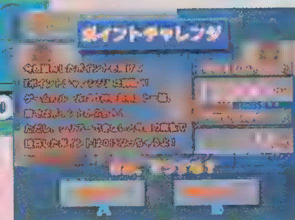
アガッたときにもらえるポイントは役によって変化するが、ミニゲームの「ポイントチャレンジ」でダブルアップを狙える！ 成功すればポイントが2倍になるのだ……が、失敗すると「ぼっしゅ〜と」となりポイントはゼロ。注意しよう。

ルールはいたって簡単。12種類のパネルを使った神経衰弱だ。ちなみに、一組パネルを合わせるごとに、悶絶モノのボイスを聞くことができるぞ。

このポイントは、パソコンを使用した、リアルタイムオンライン麻雀を利用する際のウェブマネーとして使えるので、ガンバロウ！



ダブルアップチャンスのポイントチャレンジは神経衰弱。時間的は20カウント。ちと厳しいが、リビドー全開で迷わずGO！



パネルを合わせれば色っぽい声が聞ける！ ボタン連打でパネルを合わせていっても大丈夫なのは僕と君だけの秘密だ。

ゲーセンでポイントをためて



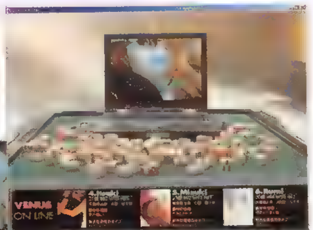
全国大会に挑戦しよう!!

ゲーム終了時に表示されるパスワードを控えたら、キャッツのホームページにアクセスしよう。専用ソフトをダウンロードして、パスワードを入力すれば、ネット上で予選大会に出場できるぞ。

予選大会を勝ち進むと、全国大会への出場権が得られる。しかもこの全国大会は、ただの大会ではナイ！ 美女とリアルタイムでチャットをしながらの対局となるのだ！

webマネーをためて【www.cats-net.jp】にアクセス！

このポイントを使ってホームページへアクセス！ パスワードが必要なので、携帯にでもメモしておこう。アクセスしたら専用ソフト（無料）をダウンロードして、いざ全国の猛者に挑戦!!





この誘惑をリアルタイムで感じられるのはうれしい限り!! 腕に覚えがあれば最速で挑め！

救性主降臨

オジ　どうよ？ これ、どうよ？

裸王　素晴らしい世界が見えてきました！ 頑張ったら、ご褒美があるって素敵ですね！

オジ　だろ？ 世をすねてばかりじゃ、前には進めないぜ。でも世の中には、まだこの幸せを知らない男たちがいっぱい居るんだぜ？

裸王　ストッピング！ そこから先は言わなくていい。

オジ　ホントに〜？

裸王　ボクは自分の氏名、もとい使命に目覚めた。脱衣ゲーの素晴らしさを知らずに、背中を丸めて生きている男たちに、片っ端から救いの手を差しのべてやる!!

オジ　さすがはオレが見込んだ漢（おとこ）！ これで脱衣門も安泰だ！

裸王　でも、これから一体どうしようか……。

オジ　取りあえずは、『ビーナスオンライン』『ビューティーオンライン』でポイントをためて、全国大会に出てくれ。それでお前の実力が分かる。

裸王　スイマセン、一ついいですか？

オジ　何だよ？

裸王　ここまでやっといて申し訳ありませんが、ボク、麻雀ってよく知らないんですけど……。

オジ　……。

裸王　うふ♥

オジ　オレの名を言ってみろぁおえ!!



かくして、新たなる脱衣門徒が誕生した。
彼が、男たちの救性主になるのはいつの日か。
彼の物語は今始まったばかり。
裸王の、今後の活躍にご期待ください。

※注：写真と文は一切関係はありません

【www.cats-net.jp】からダウンロードして使用するソフトは、もちろん無料！ ただしWindows版しかないのが残念無念。まぁ、これを機会にWoindowsに乗り換えてみては？ と無責任な提案をしてみる。ちなみに、パソコンを利用したサービスは期間限定だ。サービス期間が終了する前に、とりあえず一回はやっておこう!!

徹底紹介!? 新主人公"ブロワーズ"!!

待ちきれないのは重々承知！　でも、もうちょっとのガマンですよね、セガワウさん！　今回は気になる新主人公「ブロワーズ」をちょっくらご紹介。さらに特殊能力・必殺技も少しだけ紹介。早く使ってみたいだろうが今はこれでガマン！

ドラゴントレジャーII
■メーカー：セガワウ・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2004年夏発売予定
■使用基板：NAOMI

SEGAWOW【http://www.segawow.com/】
メカトロ研究開発部【http://wwwsega-mechatro.com/】

ブロワーズの特殊能力と必殺技

　ブロワーズは商人、商人は儲けてナンボ。そう！ブロワーズが持っている特殊能力とは、アイテムを売ってメダルに換える能力なのだ!!　これはもう使うしかないってカンジ。
　一方の必殺技も、商人だけにメダルに関するものが多くなっているようだ。



戦闘中にカーライルを呼び出すブロワーズ。金でも借りているのかカーライル！

メダルの雨を降らせ、敵にダメージを与えるブロワーズ。もったいない!?

ぶっちゃけた話、ブロワーズってこんな奴



ブロワーズ顔
どんなお宝も見逃さないブロワーズ・アイ。どんなゴミみたいな物でも、相手を丸め込んで売ってしまうブロワーズ・マウス。遠くで落ちた小銭の音も聞き逃さないブロワーズ・イヤーが付いている。

ブロワーズ腕
二丁の拳銃を巧みに操る腕。また、貴重な宝物を扱うときは女性を愛でるように繊細な動きを見せる……らしい。

ブロワーズ脳
法に触れるようなヤバイ品でも売ってしまうように、ネジが一本飛んでいる。性格はちょっぴり（?）乱暴。そのため固定客が付かないのが悩み。

ブロワーズ宝箱
お宝がいっぱい入る宝箱。入れても入れても、まだ入るのは、パルミラ王国七不思議の一つ（?）。

ブロワーズ足
宝箱を抱えて、そこら中を走り回っても疲れない驚異の脚力。また、自分の商品を盗んだ輩を追いかけるときには、パルミラ陸上競技会もビックリの速さを誇る。

立て冒険者よ！ネットランキングイベント開催!!

『ドラトレII』の発売が決定したが、まだまだ『ドラトレ』は楽しめる！　『ドラトレ』を舞台にした最後の祭り、「ドラゴントレジャー ネットランキング」は大絶賛開催中だ！　ぜひ参加しようぜ!!

ドラゴントレジャー
■メーカー：セガワウ・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発売日：2003年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

DTチャンスでの獲得枚数を競え！

『ドラトレII』が出るから『ドラトレ』はもう終了？　いや、そんなことは無い！『ドラトレ』で勢いを付けて『ドラトレII』に臨むべく「ドラゴントレジャー ネットランキング」が開催されるのだ。
　このイベントは、みんながゲームセンターで『ドラトレ』を遊んだ際に、「DTチャンス」で払い出されたメダルの枚数を競うというものだ。一回の「DTチャンス」で何連チャンできるかが上位入賞のポイントになる。
　このイベントは、4月30日から7月30日の間で行なわれ、その間に6回集計される。キミのドラテク（『ドラゴントレジャー』のテクニック）を全国に知らしめてやるのだ。参加者の中から、抽選で記念品なども贈られる太っ腹ぶり。普段からプレイしている人も、そうでない人も、参加しない手はないぞ！
　イベント概要は、左記の通りだが、さらに詳しく知りたい人は『ドラゴントレジャー』公式ホームページ」にアクセス！　それでは健闘を祈る!!

ネットランキングイベント概要

■イベント名称■
ドラゴントレジャーネットランキング

■開催日程■
4月30日～7月30日

■開催店舗■
全国の『ドラゴントレジャー』設置店（一部を除く）※画面の撮影はお店の許可を取ってからにしてください

■参加費用■
各人のメダルを使用

■専用ホームページ■
www.segawow.com/dt/

■イベントに関するお問い合わせ■
hagaki@segawow.com

エントリー方法

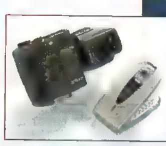
それでは、具体的なエントリー方法をご紹介。

①ゲームセンターで『ドラゴントレジャー』をプレイ。

②DTチャンスが終わったら払い出し画面を激写！



撮影するのはこの画面だ。何回でも応募できるので撮りまくろう！



撮影はデジタルカメラだけでなく、カメラ付き携帯電話でもOKなのだ!!

③ネットランキングイベントホームページにアクセス！



専用ホームページにアクセスし、指示に従って獲得枚数の画像をアップロードすれば登録完了だ。パソコン用・携帯電話用ページが用意されている。

④集計結果発表!!

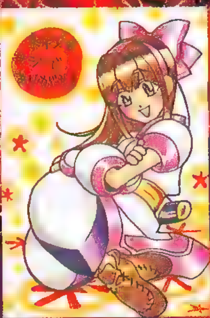


上位入賞者の記録はホームページ上で発表される。また、過去のランキング結果も集計できるようになる予定だ。ぜひ歴史に名を刻もう!!

「ドラゴントレジャーネットランキング」はメールでも受け付けているぞ。メールに「DTチャンスの払い出し画面」の画像を添付して【hagaki@segawow.com】まで送ってくれれば、大丈夫だ。ただし、必要事項（ニックネーム・住所・本名・メールアドレス・撮影した店舗の所在地・撮影した店舗の名前・応募メダル枚数・コメント）の記入も忘れるな！

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

MVS大明神



（兵庫県　夏っ子番長さん）

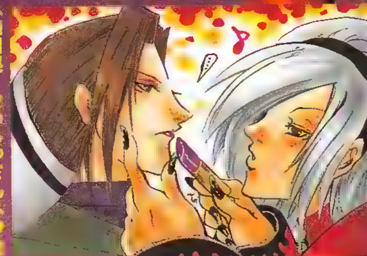
SNKプレイモアの開発するMVSタイトルは「サムライスピリッツ零スペシャル」で終了～！ いや、おつかれさまでした！ 寂しいけれど、ネオジオゲームへの感謝の気持ちを全開にしていってみましょう！



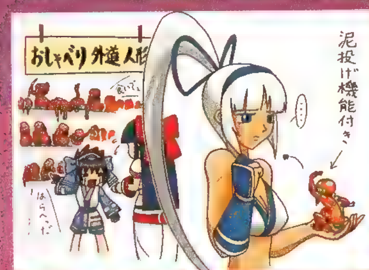
（徳島県　招杜羅伊舎那さん）
☆五月一日の扇の日を予見したイラスト……を練習中なのかな。



（神奈川県　へーた。君）
☆燃える男はできる男！……描かれていてお見事ですね。



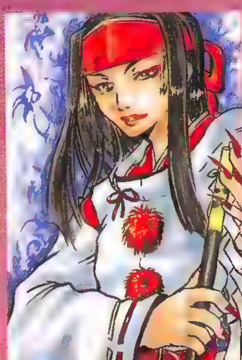
（山口県　寒つじゅさんへ♥……さん）
☆い・け・な・いルージュマジックって感じですが……がいいとをかし。



（京都府　青い妖精君）
☆子供たち泣き叫ぶって……われてそーだ。



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆お着替え中のアリスを……



（……県　……月……さん）



（……県　……さん）



（神奈川県　天……）

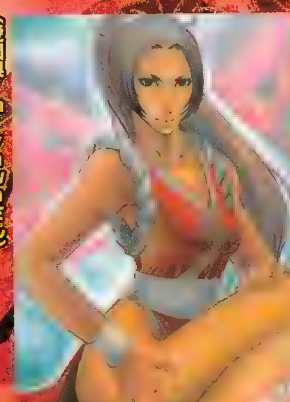
さらばネオジオの光！ファイナル投稿急げ！

都市開発のウェイブが押し寄せ、当MVS大明神もカウントダウン～みたいな！ 読者の諸君は、大急ぎでネオジオと過ごした蜜月の時を投稿という形にして送るベシ！ ナウ！

●『KOF2004（仮）』がアトミスウェイブで開発されていることを知り、うれしいような悲しいような……。でも、13年も続いたネオジオには非常に楽しませてもらったので、最後まで楽しませてもらおうと思います。（山口県　低加速君）

●ネオジオからアトミスウェイブへ移行するのは仕方ないとは思うが、それなら『KOF2003』からでもよかったのでは？ 新章入って移行かよ！ みたいな。そして何より俺のネオジオが～～！ なんて自分勝手な意見を言ったところでしょうがないので、新しいプラットフォームでよい作品が出来るのを期待してます！（兵庫県　け～あい君）





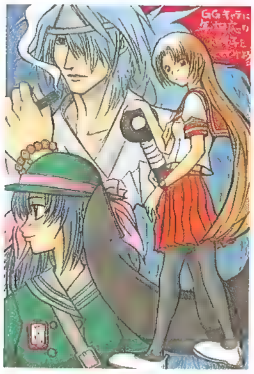
（愛知県　m・i・ya・waさん）
☆キツネ目の舞はとても新鮮な印象を受けます！ バックの情景もマッチしてますね～！

おみくじ
メモリーカード

「MVS大明神」では、ネオジオ初期のゲームをテーマにした作品急募！ 筐体やネオジオROMの絵も可！ あて先は〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「MVS大明神」係 e-mailでの投稿はsp_kof@arcadiamagazine.comまで！

ガトリングアーティスツXX

珠玉のギルティイラストを集めた魅惑のレギュラーコーナー、今月も縮小規模ながらも発奮してまっせ。



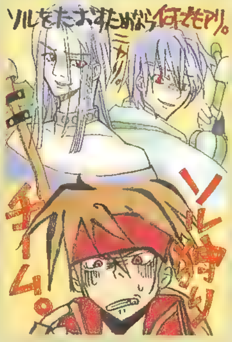
⬆（神奈川県　天川直樹君）
☆年相応の格好をさせてみましたコーナー。一人ホトケになってるって！



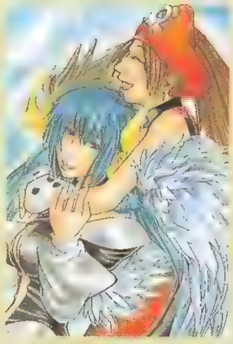
⬆（埼玉県　めもる伍長さん）
☆三位一体で用意するから、準備するのは早そう。……味は別として。

チーム万歳企画　花のいすか組！

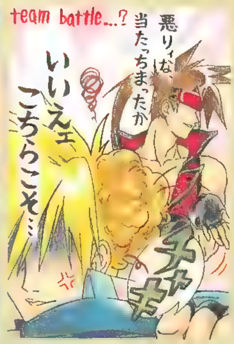
『XX』と言えば四人対戦、四人対戦といえばチーム！　つーことで、今回のアソシは『XX』をモチーフとしたカップリングイラストを大掲載～。応募してくれた皆さま、大サンクス！



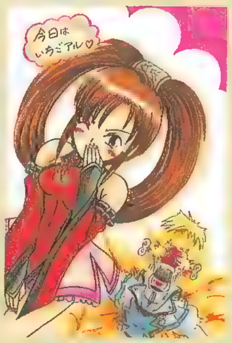
⬆（千葉県　知早さん）
☆な、何か恨まれてりゅ！　あんたら、視線がヘビィだぜ……。



⬆（北海道　月光庵さん）
☆やっぱりチームを組むなら"気の合うトモダチ"が一番いいのだー。



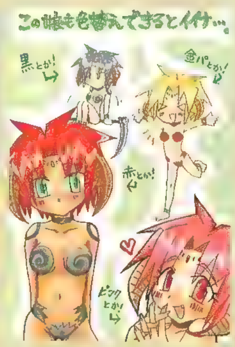
⬆（愛知県　はりこさん）
☆チーム名は「あっ、手と足と身体全体がすべった！　しかも勝手に」。



⬆（愛知県　御影道行君）
☆背後に回るたびに破裂しててては勝負にならーん。つーかロボ照れてるし。



⬆（静岡県　北神MUGEさん）
☆スレイヤーを加えたら、アサシンズ関係者バトルロイヤルになりますな。



⬆（宮城県　カラスキー69☆Uさん）
☆い、今からでも遅くないので、サキュバ子さんのカラーカスタマイズを！

稼働直前ヒートアップ!!　GGXX アソシエイションイグゼクス

全国的に稼働中の『XX』人気に加え今年最初のクライマックスを迎える闘劇も目前！　当コーナーも勢い持続でギルっ子たちをサポートしまくります!!

PS2に移植決定!!

日夜ゲームセンターで熱い対戦が繰り広げられている「ギルティギア XX」がプレイステーション2に移植決定！　ここではPS2版のオリジナル要素の情報をお届けしよう。



これがプレイステーション2版オリジナルの「GGブーストモード」だ！　このモードは、奥行きもある横スクロールアクションとなっているぞ。襲いかかってくる多数の敵を……

オリジナル要素の中で、なんといっても注目なのは新しいモード。「GGブーストモード」と名付けられたこのモードは、横スクロールのアクションゲームとなっているのだ。また本作には石渡大輔氏がデザインしたPS2版だけの新キャラクターも登場するとのこと。もちろん、マルチタップを使えば四人同時対戦だって可能だぞ。気になる価格は未定だが、発売は7月を予定。ファンはいまからお小遣いを貯めておくべし！

石渡NOW XX（イグゼクス）

今の自分を支える原動力は「楽しい」です。まあ、これは昔からそうなのだけれども、映画や音楽やゲームだったりするわけです。ただ、最近は国内のゲームをやっても原動力が湧いてくることがなく、ゲーム慣れし過ぎたのかと思えば、いや、例えば海外のゲームは「楽しい」があったりするのです。ゲームを創る人間の一人として、とても口惜しく残念で、そんな気持ちは「日本のゲームはやっぱり面白い」と言ってもらえる物を自分で創ろう！という想いに昇華したりするので、やっぱり僕の原動力は「楽しい」なのです。

今月の格言
自分の原動力を「言葉」にしてみろ！

知りたかろう！マスコットキャラの秘密

"もののふ（仮）"の余話！



名前大募集！

"もののふ（仮）"データ

今回はスペースの都合上、"プリっち衣装部屋"は一回お休み。「このコーナーを楽しみに一カ月を生き抜いてんだヨ!!」という、ハードプリファンの皆様、まことにあいすみません。来月号はちょっと多めにサービスしておきますので、勘弁してつかあさい。この後もGGXXサマーバケーション特集をはじめとして、さまざまな企画が目白押しなので、引き続き応援よろしく！

ドスコイ春祭り!! Wonder Festival 2004 winter 後編

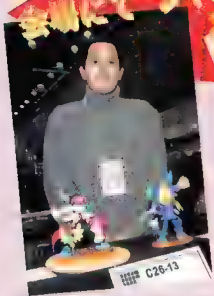
後半のリポートも、格闘からシューティング、音ゲー、パズルetc.とバラエティ豊かなジャンルを取りそろえてみましたっ!

立体貴族

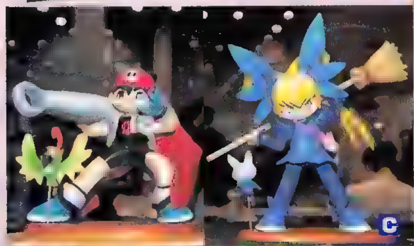
ゲセと立体物をこよなく愛する3Dメンズ＆ギャールズに贈る「立体貴族」。「毎月連載してください！」という声があったりして、うれしいこと言ってくれるじゃないの、え、この読者さんよ！　などと発奮している貴族軍団でありました。

今回は2月22日(日)に開催されたワンフェス2004［冬］リポートの後編をお届け！　興味を持ったキットがあったら、再販を期待しつつ次のイベントに足を運ぶっきゃないわよ。

激スクープ!! 会場にてジャンアメリカが発見!!



彩京が誇る異作『ホットギミック』シリーズで、ジャンアメリカ＆ジャンボーイを演じたIKA氏（当時彩京社員）が、なんとWFにてディーラー出展！　しかも売っているのは自らプログラムを担当されたという『ガンバリッチ』!!　熱い、熱過ぎるよママン!!



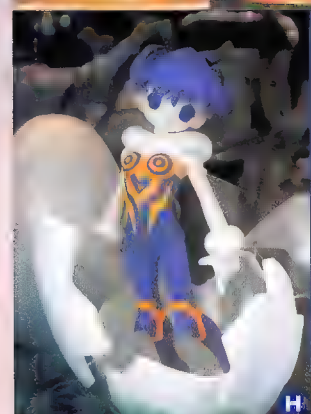
C



B



A



H



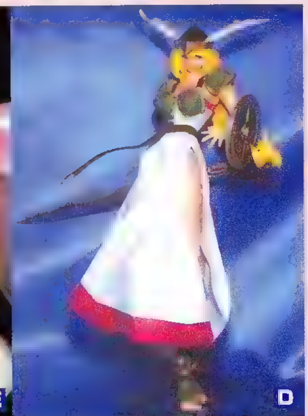
G



F



E



D



K



J



I



L

A　エレクトリックファン（『ダライアス』）／コンフリクト／「18年もの間、何やってんだろう……。」／（編）シリーズ中でも独特の威容で人気を博したカリスマボス・エレクトリックファンがついに登場!!　もう見たまんまの迫力で、言うこと無しッ。

B　レオ（『ウォーザード』）／CHEMICAL REACTION／「カッコいい筋肉美を追求してみました。」／（編）本誌読者にもファンが多いCHEMICAL REACTIONの新作は、異形の戦王・レオが登場　筋肉の流れが原作同様の猛迫力!!　そして次回作のテーマは本誌読者から募集したいとのこと！　「立体貴族」あてに送ってケロ！

C　マリオン・グルタン（『ガンバリッチ』）／もっさりこん／「自分の作ったゲームキャラをWFで出展することが夢でした。」／（編）出典は、かなり遊べるブロック崩し　基板の数が少ないので、見つけたら即プレイをオススメ

D　ワルキューレ（『ワルキューレの伝説』）／「原型を作り始めたころから、一番作りたかったキャラクターです。動きのあるポーズを表現したかったのですが、いかがでしょうか？」／（編）シャープなボディラインとボリュームあるスカートの組み合わせが秀逸　ファンならずとも欲しい逸品！

E・F・J　モリガン、リリス（『ヴァンパイアセイヴァー』）／REFLECT／（編）スタイリッシュな造形で、毎回注目を集めるREFLECTの最新作は、セイヴァーからの二人　独特の艶っぽさが印象的

G　IROHA／SAKURA（beatmaniaⅡDXシリーズ）／SHEONITE／「資料になるものが少なく、不明な部分は独自の解釈で制作しました。」／（編）前回のセリエリに続いてのⅡDXキャラ！　ナイア（チャイナ！）も出展されてました、次回作にも期待が高まる大注目のディーラーさんです。

H・K　Q-Bee、アルト、ノンノ（『ヴァンパイアセイヴァー』）／妖精の箱庭／「次回はアナカリス（下半身）を予定しています。」／（編）初参加とのことですが、いきなりクオリティ高し！　注目ディーラーがまた一つ生まれた予感じゃい

I・L　もじぴったんず（『ことばのパズル・もじぴったん』）／ぺこぽこ／「ゲームの楽しいイメージを、立体にして損なわないように頑張りました。」／（編）作品から楽しさが伝わってくる会心の一作！　ディスプレイも遊び心満点で、見ているだけでも楽しませてくれるのだ。

＊データは「キャラ名」『作品名』「ディーラー名」の順に並んでいます。「　」は原形師様によるコメントです。ご協力いただいたディーラーの皆様、ありがとうございました！

貴族NOW!　前編、後編でお届けしたワンフェスリポート、いかがでしたでしょうか？　次回のリポートは夏の各種造形イベントです。んで、ここでプチ情報。今回掲載したワルキューレや、珠玉のナムコヒロインを作り続けるKAZYAさんのサイトをご紹介。ぜひ覗いてみてケロ!!　「Modeling Club KAZYA」http://www.rinku.zaq.ne.jp/kazya/

プライズ・ワンダーランド

ゴールデンウィークを目前に控えた今月は、注目のプライズを一挙紹介。目当ての逸品をゲットし、有意義な休日を過ごそう！

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態上部のラベルを正面からつかもう
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

③ 手塚治虫キャラクターズ ビジュアルパッケージフィギュアVol.2

セガ・5月上旬登場・3種

百鬼丸と火の鳥の雄姿がフィギュアに！



手塚治虫の不朽の名作が、フィギュア＆ポスターでよみがえる！『鉄腕アトム』はもちろん、セガプライズ初登場となる『どろろ』と『火の鳥』に注目したい。

① 頭文字D　マジカルディスプレイ

セガ・5月中旬登場・3種

鏡の中のハチロクが透けて見える!?



不思議なギミックが搭載されたディスプレイフィギュア。一見すると、車のフィギュアと鏡があるだけだが、スイッチを入れると鏡に映っている車の内部構造が透けて見えるのだからビックリ！

② 頭文字D　光る携帯ストラップ

セガ・5月下旬登場・4種

着信をパッシングでお知らせ！

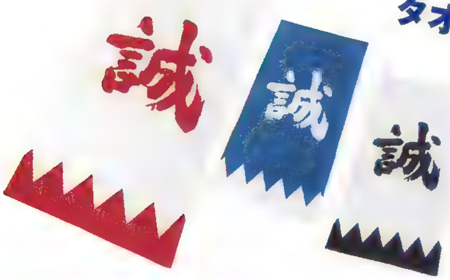


新旧ハチロクやFD、インプレッサのストラップ。携帯電話の着信に反応し、フロントライトが光る優れモノだ。800MHz/1.5GHzのデジタル携帯電話に対応しているぞ（PHSやcdma-Oneでは使用不可）。

④ 新選組「誠」特大タオル

エイコー・5月下旬登場・3種

壬生の魂をタオルに込めて！



大河ドラマの放送で話題沸騰の新選組。彼らの羽織りをイメージしたタオルが登場。120×60センチのビッグサイズで、実用性も高いぞ。だんだら模様に燦然と輝く「誠」の文字を見て、血がたぎる人もいるのでは？

⑤ Nintendo　携帯ストラップ

バンプレスト・5月下旬登場・4種

ファミコンの本体やコントローラーのミニチュアが付属したストラップ。『スーパーマリオブラザーズ』のドット絵やファミコンのロゴのデザインが、往年のゲームファンの琴線を直撃!?



ファミコンブーム再燃！

CHECK!

『エヴァ』のチャイナドレスフィギュアにセガ直営店のみの

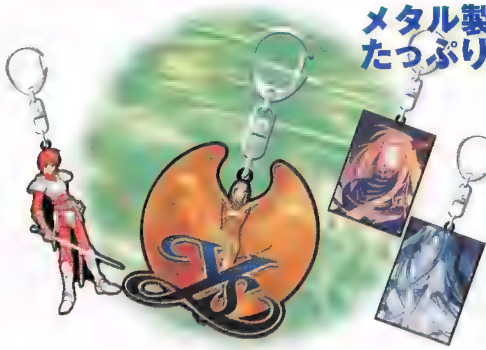


「エヴァ」とチャイナドレス、という夢の組み合わせで話題をさらった「新世紀エヴァンゲリオン　ハイグレードチャイナドレスフィギュア」の、リペイントバージョンが好評展開中！　セガ直営店のみの限定品なので要注意だ。

9 ファルコムクラシックス イース メタルキーホルダー

アルゼ・5月登場・4種

メタル製で重量感たっぷり！



先月から引き続き、またまた『イース』のプライズが登場。ロゴマークや赤毛の剣士アドル、囚われの少女フィーナ、そしてラスボス、ダルクファクトのイラストがデザインされたキーホルダーだ。

10 成恵の世界 クッション

アルゼ・5月登場・3種

“庶民派ラブコメ”の決定版がクッションに！



ハートフルSFラブコメ『成恵の世界』のクッション。成恵たち素朴なキャラの、まぶしい笑顔がプリントされているぞ。35センチ四方の使いやすいサイズがうれしい！

1 バトルマリン アーケード ブルブルぬいぐるみ

アルゼ・5月登場・4種

ヘンテコな潜水艦大集合！





PCネットワークゲーム『バトルマリン』のアーケード版が、早くもプライズに。シー・ウルフたち潜水艦本体に魚雷が付属するぬいぐるみだ。魚雷を引っ張ると、潜水艦がブルブル震えるぞ。

今月のプレゼント

各メーカーさんから頂いた今月のプレゼントはこちら！ ご希望の方は、今すぐ72ページのプレゼントコーナーへ！

- ●手塚治虫キャラクターズ ビジュアルパッケージフィギュアVol.2 ……3個セットで3名様
- ●顔文字D 光る携帯ストラップ ……4個セットで3名様
- ●Nintendo 携帯ストラップ ……4個セットで3名様
- ●機動戦士ガンダムスーパーDXクッション ……4個セットで3名様

6 ポケットモンスターアドバンスジェネレーション タオル&リュック

バンプレスト・5月中旬登場・3種

リュックの中にタオルが入っているぞ！



不動の人気を誇る『ポケモン』が、キュートなタオルとリュックになってプライズで登場！ 最新作の『ファイアレッド』と『リーフグリーン』に登場したポケモンが早くもデザインされているぞ。

7 起動戦士ガンダム スーパーDXクッション

バンプレスト・5月中旬登場・4種

ひっくり返すとハロが登場！



ガンダムやザク、グフなどの顔をアレンジした、オシャレなデザインのクッション。裏側にはすべて『ガンダム』シリーズのマスコットロボ、ハロが描かれている。お部屋のインテリアとしておひとついかが？

8 おねがい☆ツインズ DX枕カバー

バンプレスト・5月中旬登場・3種

さあ、だれと一緒に寝る？

『おねがい☆ツインズ』のヒロイン深衣奈と樺恋、そしてみずほ先生が枕カバーになった！ イラストは、キャラクター原案の羽音たらく氏描き下ろし。顔のサイズは等身大で、添い寝している気分に浸れるのだ。



コスプレプレイスタイル

Vol.49

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

こんにちは！ 今号は、長らくお待たせしましたワンフェスレポートです！ もう忘れちゃったよ！ なんて人もこの特集を見てイベントの思い出に浸ってくださいね。

Wonder Festival レポート！



◆サムライスピリッツゼロ　真鏡名ミナ（紅茶みるくさん）
『サムゼロ』のミナレイヤーさんを発見！ シンプルな衣装に大きな手甲がアクセントになってますね。



ワンフェスの目玉は造形物ッ!! ということで、ものすごい武器とハードな雰囲気で、ガングレイヴの世界観を見事に再現したお三方。身長のバランスも計算されていて美しいです。



◆ファイブスター物語（ラピス／すえこさん、タワー／森澤まいなさん、ジゼル／ELRUさん）
ぴったりと体に沿った衣装を隙なく作りこんでます。造形パーツとのバランスも○。



◆村田蓮爾デザイン　雑誌「快楽天」表紙キャラ（コバヤカワさん）
個性的なコスチュームが目を引きました！ 黒×オレンジの色合いと、ウィッグの色鮮やかさが斬新です。



◆餓狼　ロック・ハワード（ソロネさん）
長身を生かした迫力あるロック・ハワード。引き締まった表情も決まってますね。



◆KOF2003　まりん（ソロネさん）
新作『KOF2003』のコスも登場です。衣装のほか小物の武器もよい出来でしたー。



●ストⅡシ[illegible]くら（おまめさん）
ストリートファイターへの愛が伝わってくるリュウとさくら。コスプレを楽しんでいる明るい雰囲気が出ていてとてもいいですね。







◆機動戦士ガンダムSEED（アストレイ・レッドフレーム／THORさん、ストライクガンダム／猫屋敷さん、アストレイ・ゴールドフレーム／コルディさん）
ワンフェスの花形ともいえる造形レイヤーさんたちも、『ガンダムSEED』・『SEEDアストレイ』という今まさに旬のタイトルで合わせておりました！ 重厚感あるコスプレながら可動性も高く、ポージングもバッチ

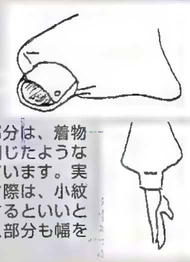


コスチューム研究所 COSラボ

お題 GGXシリーズ ディズィー

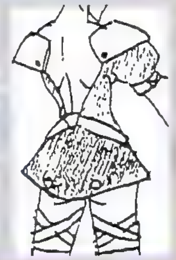
人気キャラの設定を徹底解剖！ 衣装製作の心強い味方を目指す新コーナー。初回は、GGXシリーズのディズィーです。

腕



膨らみのある袖部分は、着物の袂(たもと)を閉じたような特殊な形になっています。実際に型紙を起こす際は、小紋の着物を参考にするといいと思います。カフス部分も幅を広めにとって。

背中



通常は羽で隠れていて確認しにくい背中部分のデザインですが、このように上部が広く開いた形になっているんです。実際には、図のように腰から開いていくと肩の部分が固定できなくなるので、透明なテグスでつないで固定しよう。

しっぽ

最大の特徴でもある巨大なしっぽは、実はスカートの下から生えているのです。素材によって質感がガラリと変わってくるので気を抜かずに。先端のリボンは頭と同色のものを。



足

腿のクロスリボンは、ソックタッチなどであらかじめ固定しておくのがオススメ。靴は、既成のブーツにブーツカバーをかけて製作しよう。

髪形



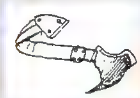
一見おさげのツインテールに見えるこの髪型は、実は一度輪にして、その先を長く垂らすのが正解。リボンは針金を仕込んでピンと立たせるとかわいい。

胸元



交差したベルト部分の先にある金具は、手芸屋さんで売られているバックルをうまく活用してみよう！

腰



ショーツのように見えるパーツは、実は図のように前部分のみ。連結部分にある白いベルトは「背中」の図と一緒に参考にしてね。腰骨の高い位置に合わせるとスタイルがよく見えますよ。



◆らぶ子さん
袖の広がりや肩の大きさ、リボンの立たせ方など、全体のバランスを忠実に再現しています。



◆fuminyankoさん
華やかな色あいのホワイトバージョンディズィー。カラーバリエーションを選ぶのも楽しみの一つ。



◆方葉(かずは)さん
ちょっとレアな、エンディングで登場する海賊バージョンディズィー。髪色や髪型にもこだわりが伺えます。

今月から始まった「COSラボ」いかがだったでしょうか？ 今後も不定期ながら注目の新キャラや人気の定番キャラをできる限り詳しく解説していきますのでよろしくお願いします！

また、こんな情報がほしい！ このキャラを取り上げてほしい！ という皆さまのご要望もどんどん取り入れていきたいと思いますので、ご意見お寄せくださいね。それでは、来月コスプレイスタイルでお会いしましょう！

投稿とお手紙大募集！

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

「ゲーセン行くなら今しかねえ！」というぐらいに晴れ渡った5月の空の下、今月も魂の読者コーナー「アルカディア フロンティアーズ」のお時間がやってまいりました！　行楽のお供に、ゲーセン遠征のお供に、そして闘劇FINALのお供にと、各自お好みの時間に目を通していただきたいッ!!

アフロCMYK

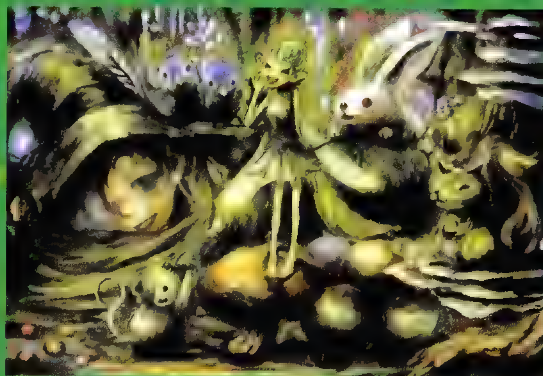
アーケードゲームのカラーイラストを、年代、ジャンル不問で大掲載!!　読者様の情熱の赴くままに、今月も力作&傑作が目白押しやっちゅうねん！

田渕健康：P158-159（CMYK）、福田柵太郎：P160（バラエティCMYK）／P162-163（大瀑布）、カイゼルちくわ：P161（グレースケール。）／P164-165（歳時記）

今月の一枚！















【神奈川県　ゴンザレス高岡君】



【沖縄県　井上直也さん】



【東京都　ムカイ君】



【宮城県　ウタノエイリさん】

A-Fro ひみつ情報
A-Froビギナーの方にお知らせ！　投稿作品の名前の後に付いているⒽマークは、投稿者の方がHPをお持ちという証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、早速チェック！　→ http://www.arcadiamagazine.com



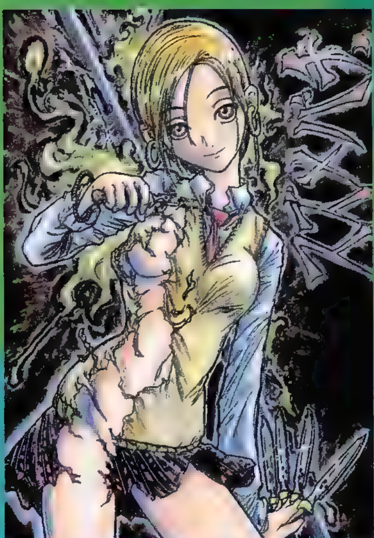




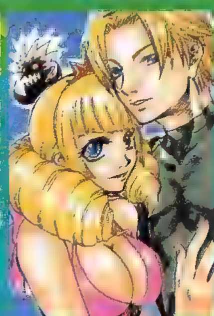
(東京都　試練を乗り越えた良月君)
☆難関突破おめっとさん！





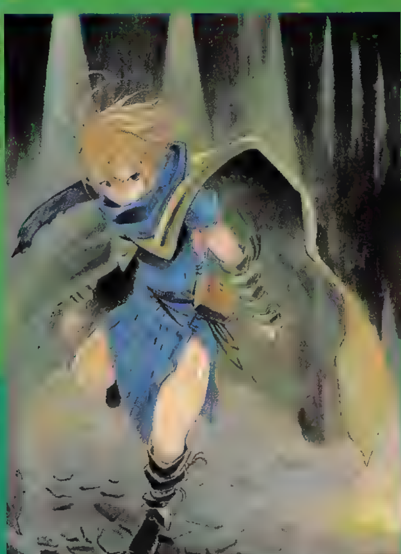


(東京都　　君)
☆日常からの、スイッチ。











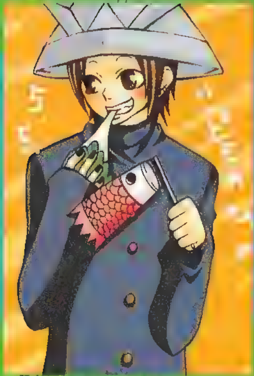
(神奈川県　KEI君)



A-Fro ひみつ情報　本年度も一カ月が経過して、そろそろ新しい環境にも慣れてきたと思われます……。五月病なんかにかかってる悪い子はいねえが—!?（ナマハG）　気分がヘコんだときや気乗りしないときは、ゲーセンで一発解消!!　新作への挑戦や対戦の緊張感で、明日への活力を取り戻すっきゃねえっぺよ。今こそゲーセンへ繰り出すのに最高の季節なのです！（年中言ってますが……）

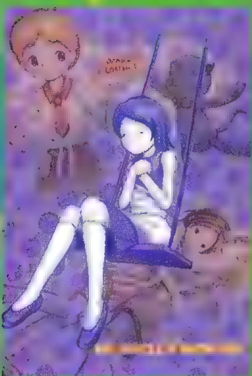
アフロ記念日魂 CMYK

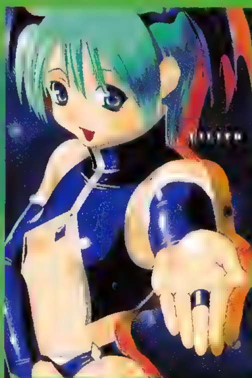
新人投稿者の皆さん、こんにちは～、というか、よく来やがったな投稿戦士見習いども！　ここは泣く子も没る投稿訓練所「A-Fro～ほにゃらら～CMYK」だ！　これから投稿のいろはをビシバシたたき込んだるで！　まあ、そんな軽いつかみで始まった3ページ目なんですけど、今回は5月の記念日をフィーチャー。子供の日、看護の日、ゴムの日など、未曽有の記念日地獄をお届けしちゃいます。











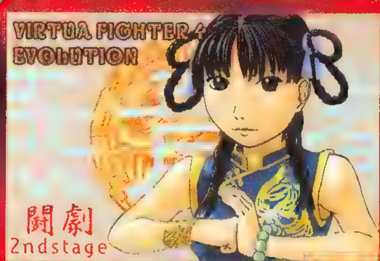


大量旗！子供の日



「闘劇」特集
～僕らの三日間戦争～

スリー・デイズ・ウォー闘うよ～♪と微妙な替え歌が流れてきた今こそ、「闘劇FINAL」関連投稿特集をやるしかないんだよ！



（大阪府　Gu-chi君）
☆武徳無くして真の武道無し。

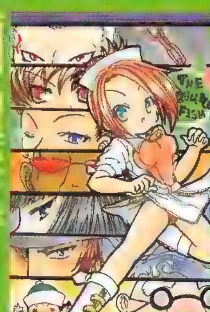


（香川県　柏元祐君）



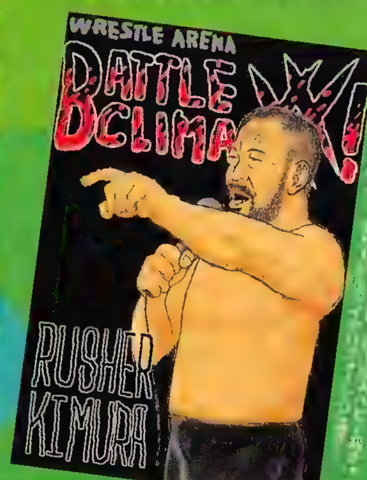
（奈良県　ToM君）

いろいろな記念日をくらえ！









A-Fro ひみつ情報　5月にはいろんな記念日がありますね。なになに……ザリガニの日（オルバス、ダライアスの戦艦）、ゴルフ場記念日（ゴルフゲーム）、掃除機の日（データイーストの「タンブルポップ」など）と少し探しただけでもたくさん出てくるね。今後は月ごとの記念日をテーマにして送ってみるといいかもしれないぞ。7月は「サマーバレンタインの日」（どんな日じゃ!?）「ユーレイの日」あたりに注目!?

アフログレースケール。

寒さもやっと去って、さわやかな青葉の季節も間近。こんな良き季節にはぜひこの「グレスケ。」のゲームよもやま話を胸に、ゲーセンで新たな何かを見付けてください！



（千葉県　桃源☆郷君）

学友のあいさつは試験を越えて

2月のとある早朝。最近ハマっている『クイズマジックアカデミー』の全国オンライン対戦モードをプレイしていた時のこと。

予選1回戦を通過し、予選2回戦に突入。出題クイズは「ノンセクション」の「ズームクイズ」。……そのクイズが残り2問となった、その時。

クイズが出題されて、僕はタッチパネルに素早く回答を打ち込んでいた。出題された問題は忘れてしまったが、答えを知っている問題だったので、落ち着いて入力。僕は一息つきながら、ほかのプレイヤーと同様、CPUの回答を待っていた。

すると……。唯一の参加プレイヤーである「青銅賢者」の方の回答を見て、僕は大いに衝撃を受けた。当然正解を入力していると思いきや、「○○さんおはー」と、僕へのあいさつが入力されていたのだ。

無論この入力が正解のはずもなく、不正解となっていた。一問分の回答権を放棄して、僕のマイキャラへのあいさつをしていただいたのである。

僕はこの粋な計らいに舞い上がってしまい、どうにか返事を送らねば……という気持ちに駆り立てられた。幸い、問題はあと一問ある。今度は僕があいさつをする番だ。しかし、どう入力していいのか分からない。早くしないと時間切れになってしまう。

とにかく感謝の意を伝えようと、僕は「サンキュー」と入力した。もちろん、不正解になった。

予選2回戦の結果は、氏が1位通過、僕が2位通過だった。残念ながら次の予選3回戦で僕は5位敗退となり、氏は決勝戦に進出。結局その日は、氏と再び全国オンライン対戦をすることはできぬまま、僕はこの日の授業を終えた。

あの時の衝撃は、今でも忘れることができません。この場を借りて、氏に改めて感謝の意を伝えさせてください。ありがとうございました！

（埼玉県　Diverまさを君）

☆正解率にこだわること無く、ネットワーク越しにあいさつを送る氏の姿勢に脱帽！　授業中にメモで連絡を回しあった、高校時代の悪友たちとの思い出がよみがえりました～。

日々学内では接戦が続く『マジアカ』ですが、時には学友と触れ合えるというのも、オンラインならではの新しい喜びですね！



（静岡県　ココロザシノさん）

Ⓗ 時々ムショーにやりたくなるゲーム！こいつで夜更かししたことある人、挙手ッ!!

ポエマー劇場　楽しやゲーセン

アルカディア読者様の進学、就職シーズンも終わり、皆さん新生活にも多少慣れてきたころだと思います。

家族、友人と離れたばかりのころは、寂しかったかもしれません。

しかしよく周りを見てください。そうです。ありました、ゲーセンです。

ゲーセンは出会いの場です。行かない手はありません。

今までに出会ったことの無い強敵がいます。

今までに見たことの無い超絶プレイをする人がいます。

今までに触ったことの無い筐体があります。

行きましょう、ゲーセン。楽しいもん。

（福島県　軍団長君）

Ⓗ 引っ越し先でコンビニや安いスーパーよりも先に、まず通えるゲーセンを探してこそゲーマーの鑑かと！

そろそろ新生活が落ち着いたという皆さま、この時期がチャンスですぞ。行きつけのゲーセンを探す旅にGO!!

空耳ア○ー？　嗚呼、読み違い

人間の耳ってやつは不思議なもので、その時のテンションによってはゲームのセリフやボイスが全然違うものに聞こえることがある。

そんなこんなでテレビやラジオの番組では空耳コーナーなんてものがあちこちにあったりしたけど、ゲームはやっぱりビジュアルの世界！　ここはひとつ、自分で間違って「読んじゃった」ネタなんてものを集めてみたら、面白いんじゃないだろうか？　と思うワケで。

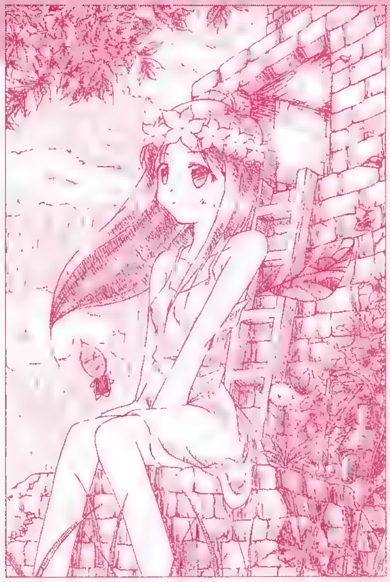
この前『ドラゴンクロニクル』をプレイしていたら「金の猛者」を「かねのもうじゃ」って読んじまったよ！　とか、ほかにも「SNK VS．CAPCOM SVCチャオズ」とか。

ここにきてドラゴンボールかよ！　っていう時代錯誤的な倒錯を感じつつFin．

（秋田県　Do21のPブランカ氏君）

☆ありますね～読み違い。私も最近まで『頭文字D』を素直に「かしらもじD」と読ん……ゲフゲフ。

ほかにも素敵に読み違えちまったぜヘイってな体験をお持ちの方がいましたら、ぜひ投稿でお教えください！



（東京都　カヤキ君）

☆森の吐息が、豊かな緑の香りを運ぶ季節。妖精たちも癒される、素晴らしき5月。

A-Fro ACラボラトリー LABORATORY

現在の研究テーマ：理想の2D格闘ゲーム像をみんなで描き出そう！

理想の2D格闘、ボタンはいくつ？

[illegible]募集しました、「2D格闘で使う理想のボタンの数は？」との設問に寄せていただいた投稿を紹介していきます。今回は[illegible]えていただくとのことで、[illegible]入りの分かりやすい投稿をいただきましたので、さっそく紹介[illegible]



[illegible]図のような割り当てがシンプルでいいかと。[illegible]ぐに慣れることができ[illegible]
（埼玉県　みはらカイさん）

[illegible]このテーマへの投稿は[illegible]募集していきます。[illegible]格闘のゲージの数」とそれに付随するシステム」です。

A．1～2本
B．3～4本
C．5本以上

こちらもどのようなゲージが必要か[illegible]

アルカディア大瀑布

おかげさまでアル[illegible]号で50号、このネタ[illegible]コーナー「アルカディア大瀑布」が[illegible]たというミラクルがここに[illegible]する。過去の大瀑布を読み[illegible]としているが、昔も今もやり[illegible]テイストだけは変わらない[illegible]なぁ。

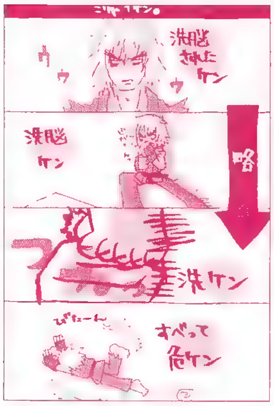




(京都府　劇団もんてかるろ君)
☆50号記念企画やりまっせ！(仮)ふりかけくらいは標準装備、その内容を震えて待てい！



(大阪府　和さん)
Ⓗ今こそ、第三の眼「ニデラ眼」を開くとき！　どんな譜面も……見える！



(岡山県　良泊さん)
Ⓗクドイ！　オベェッと胃がもたれるほどのシケギャグ連係よの！



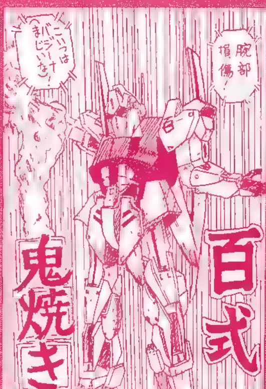
(静岡県　みんくろうさん)
☆飼い主(?)を慕う気持ちは同じだろうが……。南米産の毒ガエルなら良かったのにね。



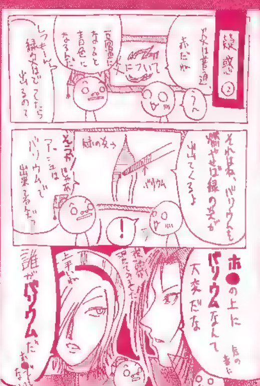
(愛媛県　バカパンさん)
Ⓗ地球という大きな家に住む、ネイチャーな男たちのチームなんだよ……。

5月病を焼き尽くせ　フレイム特集

5月の陽気にすっかり虚脱してるボーイズ&ガールズよ。君らのやる気エンジンに、お笑いという名の大オイルで激しく点火したいのさ！　ゆえに、三つの作品のテーマは「炎」だす。



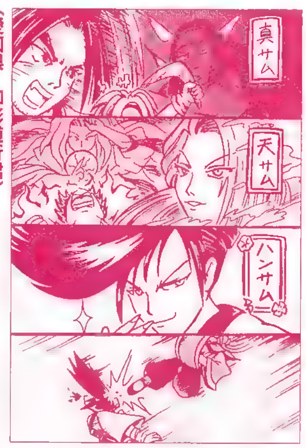
(熊本県　エレ[illegible]さん)
[illegible]



(広島県　天城桜丸さん)
☆5月祭～学校編～な君は、理科室で[illegible]



(富山県　蛍火季月さん)
☆探火というか、災禍なんですが[illegible]



(愛知県　御影道行君)
☆3コマ目でツッコミでも良かったんじゃないかと(ダメ出しすんな！)。



(福岡県　皐月トミィさん)
☆今月は一枚限りのプリセル。庵が優等生というイジリがいのある設定がミソだ。

新コーナー「チームメイトを探せ！」募集開始！

唐突に新コーナー「チームメイトを探せ！」が誕生することとなった。このコーナーの主旨を説明する前に、まず次のお便りを読んでほしい。

『ザ・ランブルフィッシュ』のボイド、丸い体で蠍のマークって似合わないなぁ。そういや格ゲーってサソリっ子が多いですね。『ファイナルファイトリベンジ』の双尾蠍拳のエルガド、『形意拳』のスコーピオンに『ファイティング武術』のスコーピオン。『マーシャルチャンピオン』のラスボスもスコーピオンでしたっけ？(編・ありゃサラマンダーですね)『モーコン』のスコーピオンを忘れちゃいけませんね。ん、マイナー作多し。ほかにどんなのいたかなぁ……。

(埼玉県　ケロパス君)

どうだい？　ユニット名「象も一撃サソリッコ」なるフリルでプリプリな集団が脳内に浮かびあがってこないか？　そう、このコーナーは古今東西のゲームから似た分類のキャラクターをチョイスし、勝手にユニットを組むのが主旨なのだ！

髪型が似ているから、メンバー全員生い立ちが不幸だから、などの共通点がある集団を作成してほしいぞ。ユニット名・ユニット結成の理由・メンバー(出場ゲームタイトルも明記)・セールスポイントなどを創生して、今すぐ送ってくれたまえ！

A-Fro ひみつ情報
みんな、のんびり過ごしていていいのかい？　そろそろ6月末発売号A-Fro暗黙の了解「ゲーセン夏模様特集(仮)」がシレっと開催されちまうぞう。水着特集はその次の号だから安心したまえ。夏模様特集(仮)では、夏らしさを前面に押し出したさわやかな投稿作品を創りあげるかが肝。熱さDXなジャパンの夏を、みんなの力で涼しくしたってくださーい。寒いギャグでもオーケー

無理想無解決 MMターボ

読者の一言ネタを拾って幾星霜な「無理想無解決ターボ」だが、A-Fro立ち上げ当初は実にさまざまなタイトル候補があり会議は紛糾した。お蔵入りになったのは「よっぽど超満員」「つっこみのアレに似たヤツ」「全裸ニュース」など、いずれ劣らぬダメタイトルであった。ほとんどの発案はオレだが。

先輩のお子さん(二歳)の面前でポップンばかり遊んでいたところ、私を指して「ぽっぷん」と呼ぶようになってしまいました。
(群馬県　NAGA君)
☆「ぞんびりべんじ」なんて呼ばれたら嫌だなあ。

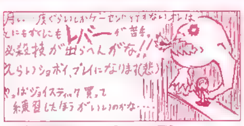
最近、『モータルコンバット』のイラストが少ないですね。肉片が見たいYO。
(北海道　哲生神拳君)
☆「振り返ればヤツがキル」コーナーに続き「先生、わたし神拳なんDEATH！」を発動させる時が！

『アヴァロンの鍵』のカードアイデアをほぼ1カ月考えて、やっとひらめいた案が今月号の新カードリストに載っていました。むなしいっス……。
(秋田県　序偶君)
☆そのカードがベリーレアなら、君の思考もVRってことさ。

コッペリアがへそを出した。お兄さん方の反応が怖いかも。
(埼玉県　織君)
☆しもでんが最近生き生きとしているのはそれか。

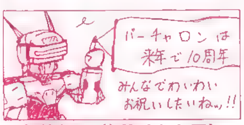
『バトルクライマックス！』でぜひ「アグネス仮面」を作りたいと思います！
(東京都　晴れ晴れ君)
☆む、ブラジルからの刺客。オイラの結城千種(from「レッスルエンジェルス」)とぜひ対戦を。

闘劇イメージソング
「ファイター」
感心してるヒマはねぇ
もう始まってるんだぜ？
見せてみろ！　お前の魂
バカで何がいけねぇ
オレたちは「ファイター」だぜ
だけどここぞとばかりにコンボをミスる
ここぞとばかりに技を忘れる
まあ、いいや
どっちかっつうと縦STG派だし
(茨城県　石岡魂君)
☆前半むやみに熱く、後半冷め切っとる……。特にラストのフレーズは、負け戦のときに使えるねぇ。

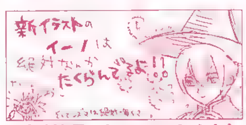

⬆(福岡県　パイン君)
☆筐体の心をつかみ、手綱を握ること。

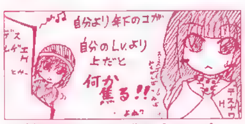


⬆(静岡県　超兄技君)
☆秒刊エロス村。これ以上ムリだろ。

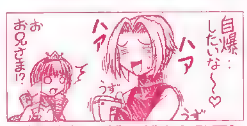


⬆(愛媛県　佐藤サトト君)
☆新作を……or DIE！(極端)


⬆(千葉県　じるごのんさん)
☆たくらみボーイで人気がアップね。



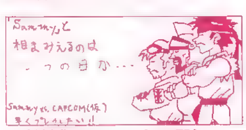
⬆(新潟県　スズカ水さん)
☆向上心煽ってくれますよね。

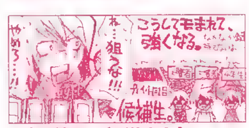

⬆(東京都　ゲコゲさとる君)
☆ポチっと……ギニャース！



⬆(茨城県　沖田SG君)
☆説得力ナッシングビート。


⬆(東京都　STS！君)
☆憑依状態は短いということで。


⬆(茨城県　ていらの君)
☆アーサーがホモっぽくて笑えるぞ。



⬆(千葉県　知早さん)
☆何プレイでVR引いたか教えてね。

拡大版 ガーデンローズ

大瀑布一健全で、ノーブルな世界へようこそ。ここは見目麗しい男性の作品のみを集めた大庭園「ガーデンローズ」……。さあ怖がらないで、レッツローズ！

今月は庭園に集う娘たちの意見から、今後のガーデンローズコーナーの方向性・行き着く未来を占ってみたいと思う次第。まずは**奈良県のOCEANさん**からの薔薇意見。

ヒゲランドに住みたい。ヒゲ特集希望。特集の中でポップンのDickに会うために……。

開幕からバーリ・トゥードでジョリィなご意見でした。しかもよく見たらOCEANさんは男性だ。OCEAN君だ。同姓さえ魅了するヒゲという要素。薔薇のトゲにも引けを取らないチクチクとしたフェロモンを感じる……のかもしれん。ヒゲ特集は視野に入れておこう。お次は**茨城県の五月女マユさん**の薔薇便り。

超重量級キャラのコーナーを作ってください……ッ。切実に～。

ヘヴィだぜ……。ちなみにお便りには、マキシマさんとチャンさんとポチョさんが描かれていたりする。いわゆるマッチョでスベスベ系の特集という意味なのか？

まあ、おかげさまで今後の「ガデロズ」の方向性は決まった(早っ！)。次々号のガデロのテーマは「ヒゲ」or「マッチョでスベスベ」で頼むぜ、薔薇諸君！

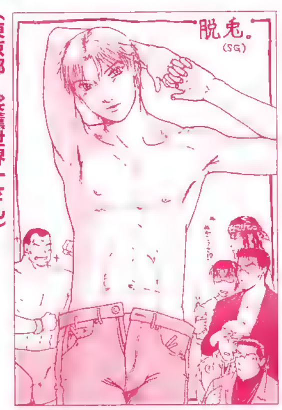


(山口県　里田里美さん)
☆本気を出した山口のガーデンローズ番長に、担当一同どっきんばくばくじゃよ。

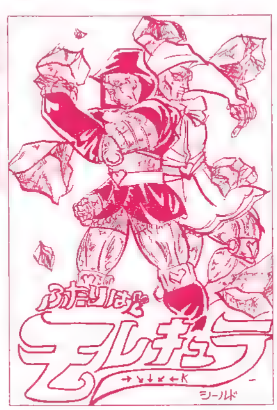

(東京都　かやき君)
☆元祖・女装しているボーイ！脱ぎっぷりがまた微熱な少年でしたのよ。



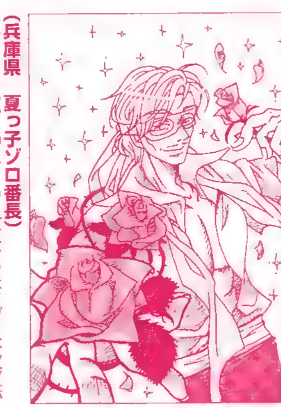
(沖縄県　黒壱さん)
☆大河連載ドラマ暴走ハニー様へのオマージュ的作品。生お兄様キャラ強し。



(東京都　婆薫世界一さん)
☆真っ先にポージング中の仙道(ゴリラ)兄貴が視界に入った人、手を挙げなさい。



(東京都　村上矛智君)
H:これが同ネタ多数であるところが、大瀑布の怖いところだったりする。


(兵庫県　夏っ子ゾロ番長)
☆サミーさんから「ブレイカーズネオウェイブリベンジ」が出ますように！

A-Fro ひみつ情報　これからマンガ作品を描こうとする投稿者諸君に注意事項を授けましょう(何さまですか)。まず、フキダシの中の文字は大きくはっきりと！　字のうまい下手は解読できるレベルなら問題無いです　投稿作品は縮小されて雑誌に掲載される、ということを念頭に置いて、作品を完成させてくださいね。ネーム量を節制するのも、テクニックの一つ。そこんとこよろしくお願いします。

げえせん歳時記

……しか気持ちいいけど、日が差す……見えないんじゃ畜生!!　などと……に響かせるゲーマー諸兄には、……「歳時記」テラピーがオススメです。



その魂は不滅！さらばMVS

「ついに、この時が来てしまったか……。」

しげしげとアルカディア4月号を見る自分。そこには、一つの時代の終わりが報じられていた。「MVS」という、今までの自分を築いてきてくれたハード。それがとうとう終焉を迎えたのだ。

「思えば、いろいろあったよなぁ……。」

感慨深く、部屋で天井を眺める。思い浮かぶのは、MVSと共にあったかつての自分の日々。

小学6年生の時に、いわゆる「駄菓子屋ゲーム」でそれに出会い、なけなしの小銭を注ぎ込んだ。遊びの新鮮さを肌で感じたのは、おそらくこれが最初だろうか。

中学に進学し、部活で遅くなることもしばしばあったが、MVSとのつき合いは変わらない。駄菓子屋ゲームは週末の楽しみの一つとなり、駄菓子屋のおばちゃんとも仲良くなっていた。親に声をかけられるまで熱中していたものである。

高校になると、さらにつき合いは深くなる。今や絶滅寸前の「テーブル台」をおばちゃんの知り合いにMVS搭載型へ改造してもらい、朝と夕方、友人たちと「城」と呼ぶようになっていた駄菓子屋でプレイを楽しんだ。

高校を卒業し、現在の職に就いても、自分のゲームライフの中にMVSは常にあった。行く先々でさまざまな場面を体験させてくれた。時には思わぬハプニングもあったものだ。

「しかし、これがMVS最後のタイトルになるとはな……。これもまた、運命というやつか。」

MVS最終作、『サムライスピリッツ零スペシャル』。サムスピシリーズは、MVS作品の中で最も遊び倒したタイトルであり、全キャラの通常攻撃の呼称もすべて覚えていたくらいである。

「最後まで、遊び倒すか……」

そう、今までも。そして、これからも……。

(広島県　大自然の流浪人君)

☆とうとう終焉を迎えたとはいえ、今なお多くのゲーマーに愛され、これからも愛され続けるであろうMVS基板。

冥福を祈る、という表現は、このハードには似合わないでしょう。その魂を受け継ぐアトミスウェイブともども、これからもお世話になります！



(東京都　QQQ君)

☆アイドルに憑かれた男がまた一人……ッ!!
ロケテストのリポートなども、ぜひお願いシマース。



(愛知県　みなぎゆうさん)

㊟はかなく、美しく季節を奏でる名曲。
公式HPでは、GOLI氏がこの曲に設定を!?

煩悩を力に！ゲーセン夢芝居

格ゲーをプレイしていると、毎回なぜか必ず当たるキャラがいるんです。総当たり戦でも、使用キャラとの因縁対決でもないのに。

ワシに何かいいたいことでもあるんかオラ！　と胸ぐらにつかみかかって問い詰める代わりに、普段より気合い入れて対戦臨むんですが、ワシ、なぜかそのキャラに全く勝てないです。CPU戦なのに。

特に「鬽」の乱入ペア。高確率でソル&カイなのはなぜですか？　タイマンでも勝てないのに……。ってーかアンタら、仲悪いんじゃなかったんですか!?　ンなことされたら封印していたハズの同人脳が元気に復活しちゃいますよオラァアアア!!　……失礼、取り乱しました。

ほかのプレイヤーの皆さん、そういうことってありますか？

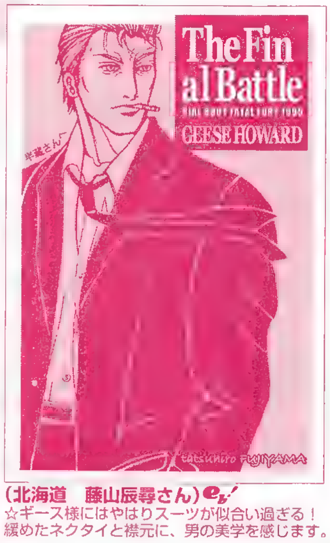
(岩手県　うかのみのりさん)

☆皆さんいかが？　と聞く前に、その同人脳がどんな煩悩なのか問い詰めたいと思うのは……無粋？(汗)

『ウォーズ』のオープニングデモで、オデッサ伍長が「私に言わせれば『ウォートラン』なんて単なる戦争ごっこ、ゲームに過ぎない」と申されておりますが、その単なるゲームでハーネマン軍曹の前に6回以上戦死し、懐からは福沢諭吉氏がお亡くなりになられるのはどういうことでしょうか？　伍長、お答えください！　それと、ぜひ私に名誉負傷賞をお与えください！

(岡山県　きるえりっひ智恵君)

☆大丈夫、それだけの想いがあればハーネマン軍曹もいつかは折れ……ないか。ちえっ。軍曹には通じずとも、アフロズはその意気に感服した！　頑張れ、骨は拾うぞ!!



(北海道　藤山辰尋さん)

☆ギース様にはやはりスーツが似合い過ぎる！
緩めたネクタイと襟元に、男の美学を感じます。

風邪を引いて、熱が出た。約3年ぶりの高熱で、めちゃ苦しかった。つーかマジで死にそうだった。

そんな時、俺は心の中でこう思った。

「アリューシャとアッシュ・クリムゾンの性別(男かもしれんが俺はどーしてもこいつらが「実は女」の気がする)を知るまで俺は……俺は……死んでたまるかああぁ!!　うおおぉぉ兄弟パワァァァァァアア!!(byエイジャ兄弟)」

この執念のおかげかはよく分からんが、ひどい風邪も一日で治った(笑)。

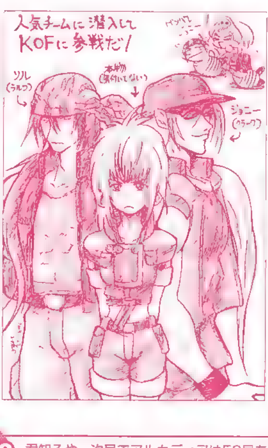
(大阪府　栄さかえさん)

☆念の力は偉大ですな。……いや、でもやっぱあの二人は(以下、謎の勢力によって検閲)。



(埼玉県　あすとろASⅡ君)

☆「アナタ、トテモオイシソウ」……10周年を祝うのはいいけど、食べ過ぎちゃダメよ(汗)。



(神奈川県　天川君)

☆ファフニールがキャラクティカに見えるかもと思いつつ、Jの字斬りで即バレると予想します。

A-Fro ひみつ情報　君知るや、次号でアルカディアは50号を迎えるという事実を!!　てなワケで次回のA-Froは、なんかいろいろ50号記念的な特別企画満載でお送りする予定です！　実は今、我らアフロズの手元には佐賀県の小濱太介君が作り上げてくれた超大作、「A-Fro全投稿者名鑑(仮)」がありまして、これを参考にA-Fro回顧録企画なども検討中ですぞ!!　次号もどうぞお楽しみに～！

格ゲーが取りもつ触れ合いと出会い

ゲーセンのバイトを始めて早半年。常連さんとも顔見知りになり、日々楽しい店員生活を過ごしています。

そんな中、やはりゲーセンということもあってコミュニケーションツールの一つとして「格ゲー」でよく遊びますが、バイトを始めるまではゲーセンに行っても『怒首領蜂大往生』や『お天気ころりん』などのSTGやパズルゲー、いわば「自分との戦い」が主だったため、格ゲーを始める際にはためらったものです。

こんな自分が、常連さんたちの輪の中に入っていけるかどうか……と悩みましたが、そんな悩みはすぐに解消されました。基本操作から連続技、立ち回りまで手取り足取り教えていただき、今では普通に対戦を楽しめています。

店員という立場上、うまい人と知り合う機会には恵まれてはいましたが、最大の上達の鍵は「うまくなりたい」という積極的な姿勢と行動だったと思います。一時の勇気が、以後のゲーム人生を大きく左右するのですね。

(大阪府　LU-君)

☆一歩を踏み出す勇気があれば、新たな面白さと出会いが待っている……。ゲーセンはアクティブなゲーマーの味方です。支えてくれる人との出会いも、踏み出してこそあれ。そのワンコインに勇気を込めて、新たなジャンルにも挑戦を!



(東京都　こば君)
☆心底、楽しんでいると見たッ!! たたけ、情熱と精根のある限り!

『ギルティギア 易[?]』の対戦で、2対1の苦しい状態になっている女の子を発見!

「二人がかりかよ!」と勢いで初援軍入りし、ささやか(?)な援護攻撃で逆転勝利しました! それをきっかけに今では二人でチームを組み、連携プレイに励んでいます。

一人プレイより断然二人プレイの方が楽しいですよ! 相方、いつもありがとう☆

(広島県　黒瀬れなさん)

☆麗しきかな、友情タッグ。むしろ運命すら感じる、理想の出会いじゃありませんか!

今後もぜひお二人で一緒に、大会などでご活躍ください!!


(神奈川県　桃山友太郎さん)
H Be cool. Be gloovy.
魅せるプレイを、見せてくれ。

遅過ぎた提言? 某氏は変わるか!?

最近、GGXシリーズを間違った見方で認識している人が多いデス。私の周りだけでなく、アルカディアだってそうデス! その論拠はずばり、ブリジット!

最近はアルカディアのあちこちにブリジットの姿は見られますが、どう見てもどれも女! あれは女! 多分みんな、ブリジットが男であるということを忘れかけているんだと思います。その証拠に、ブリジットを男らしくする某企画がありますが、漢(おとこ)%が日に日に下がってます。今やもう5%です。

もう全人類が、ブリジットを女と見ているのでしょうか……。私は悲しい……(と言いつつもブリジットは女だと言い張る私ですが)。

(福井県　氷点夏君)

☆実は最近多いのですよ。「ブリジットが男だということを知って、ショックを受けた」という投稿が……。

彼らの長きにわたる誤解の日々に本誌が一役買っていたのではないかと、不安で夜も眠れないフリです。いやさすがにそんな……(黙考)……ま、また来月〜!!(逃)

緊急救済企画!

データのススメ



「あて先イラスト」も募集中!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
- 全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
- 投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- 締め切り日は「必着」です。なるべくその前に到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK! 推奨サイズは寸法7×5cm、容量か592×874ピクセルか350dpi程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
- ○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
- ○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください! 圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号8月号の締め切りは……5月17日(月)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

登れ鯉！ 端午の空を晴れ晴れと!!



ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

今年のゴールデンウィークは4連休（学生さんは5連休）ベースに、ドカンとまとめてお休みの人も多いのでは？ 同人イベントも目白押しのこの季節、当館もいよいよ5年目に突入です！

ギターフリークス&ドラムマニア　発行／コンパスライン

ティアラ

ギャグ　シリアス



仲良しアイドル4人組、リユの家にお泊まり会。リユがちょっと気になるのりあ、ドキドキが加速する……ほのぼの系セミシリアスです。

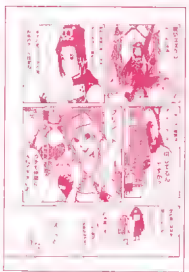


B5判　24P　コピー　表紙カラー
送料込み500円無記名小為替+宛名シール
〒985-0854　宮城県多賀城市新田字後106　セフィラ加藤C-102　遠藤詩織

ギルティギアイグゼクス　発行／イヌドッグ

ゼグゼクス

ギャグ　4コマ



ストーリーギャグ、ショート、4コマとバラエティに富んだ1冊。絵柄は粗めですが脱力絵の使い方が上手く、ネタはサラリとヒドめ。



A5判　36P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替+140円分切手
〒005-0012　北海道札幌市南区真駒内上町5丁目7-2　大橋様方　高島千春

THE KING OF FIGHTERS 2003　発行／CROSS HIS GUNS!



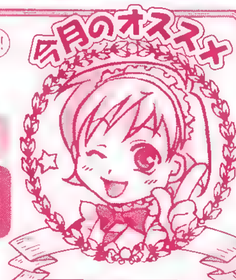
LOVE FLASH FEVER

ギャグ

制作者より：KOF2003主人公チーム中心のギャグ本です。

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替+200円切手
〒187-0033　東京都小平市中島町18-11-203　塩野谷佳苗

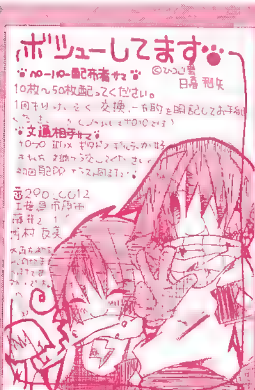
今月のオススメ



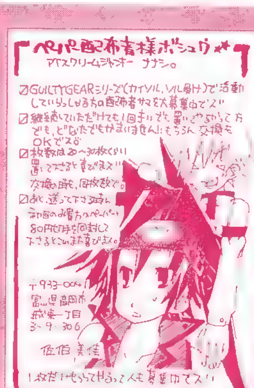
かわいさ満開のKOF合同誌です。

絵柄の大分違うおふたりによる合同誌。1～3Pショートギャグ集。メインの3人が各々違う意味で「かわいく」描かれております。ギャグもテンポ良し。

むやみやたらにかわいくて微妙に人の悪いアッシュに萌え！ ところどころで炸裂するデュオロンの「哀しい目」や下僕的シェンも笑えます。



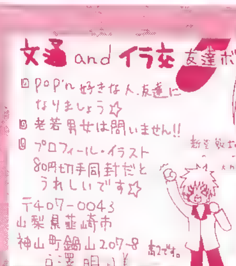




伝言板
一緒に食べましょ柏餅



★「pop'n」「GF&dm」アンケート回答者様大募集中!!
とっても簡単な質問です。「pop'n」でも「GF&dm」でもOK!! 小さなメモセットをプレゼントさせて頂きます。興味をもたれた方は下記住所に80円切手同封で。締め切りは4月15日前後まで（2・3日の遅れは平気です!!）。
〒501-0112　岐阜県岐阜市鏡島精華1-11-14-202　片山友麻



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは絵でも何でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペーパー配布します！
活動ジャンルに2D格闘ゲームが含まれていれば、月に1～30枚前後配布します（イベントチラシ可）。ただしペーパーにきちんとした住所が明記されているものに限ります。ペーパーをお送りの際は80円切手とあて名シール同封でお願いします。まとまったペーパーが欲しい方は90円切手とあて名シール同封で欲しいジャンルを書いてお送りください。同人グッズALL可。
〒547-0026　大阪市平野区喜連西2-2-1-314　三浦様方「IZANAGI」

メイドの控え室　4月号で紹介した「音楽機械劇場」様発行の「R」に関して、通販方法に誤記がありました。通販希望メールの送り先が「onkai2@excite.co.jp」となっておりましたが、正しくは「onkai2@excite.co.jp」です。「音楽機械劇場」様並びに読者の皆様には訂正してお詫びいたします。また掲載記事に関する確認の、より一層の徹底を心掛けます。ごめんなさい。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ　発行／毒ー猫

組





ギャグ

7人の作者によるショートギャグ集。絵柄・ネタともにバラエティに富んでいて、ボリュームも満点のオモチャ箱のような1冊です。

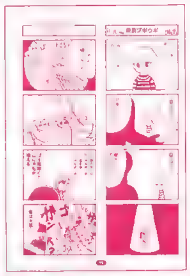
制作者より：[illegible]



B5判　68P　オフセット　表紙カラー
代金700円分の小為替＋送料240円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒321-0151　栃木県宇都宮市西川田町723-8　瀧澤和代

ポップンミュージックシリーズ　発行／JARED

108 side.A





ギャグ
4コマ

4コマ48本による連続攻[illegible]　勢いの良いネタが多く妙なグルーヴ感あり。Deuilが多めですが割と様々なキャラが登場しております。

制作者より：[illegible]108コ分の4コマ[illegible]



B5判　32P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋180円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒683-0004　鳥取県米子市上福原4-5-12　竹並郁枝

プロギアの嵐ほか　発行／蔭屋

STORM CHASER





ギャグ

プロギアのストーリーギャグを軸にエスプやぐわんげ、大往生のショートをちりばめたギャグ集。ネタはややおとなしめで丁寧な感じ。

制作者より：[illegible]



B5判　40P　オフセット　表紙カラー
無記名小為替500円分（本代）＋切手240円分（送料）＋宛名シール
〒182-0017　東京都調布市深大寺元町1-19-17　鹿島荘202　落合美穂子

ペンネームでは届かない？

牡丹「うぬぬぬぬぐわぁあああ、ザケンナー！」
ジョイ「どうなさったのです……おや、その手紙は？」
牡丹「『今どんなステテコはいてんのハァハァ』……わざわざ手紙でンなこと書いてくんな、このバカレター!!」
ジョイ「ああ、馬鹿な手紙でバカレター……ではなくて、イタズラ手紙ですか。ふむ、雑誌に掲載された同人誌通販記事の住所を見て、送りつけてきたようですな」
牡丹「ジョイさん、こういうバカレターを防ぐ方法は……あっそうか、ペンネームだ！　こういう顔も知らない相手へのバカレターはまず女性狙いでしょ。だから通販受付住所のあて名を男性風のペンネームにしておけば、女性狙いの卑怯なバカレターは防げますよ！　あたし頭イイ！」
ジョイ「あー……実はですな、あて名にペンネームだけ記した場合、公式見解ではその手紙は『届かない』のですよ」

郵便受けにペンネーム

ジョイ「架空の同人作家さん『本名：鈴木智子　ペンネーム：有班ぶら　サークル名：アルハンブラ』を例に、次の6パターンのあて名について考えてみましょう」

A：有班ぶら様（ペンネームのみ）
B：アルハンブラ御中（サークル名のみ）
C：鈴木様方　有班ぶら様
D：鈴木様方　アルハンブラ
E：鈴木智子様方　有班ぶら様
F：鈴木智子様方　アルハンブラ



女性狙いの最低卑劣なイタズラ手紙を防げ！
牡丹、怒り爆発
ペンネームを使った宛名の使い方



ジョイ「郵便局の方はあて名の住所と名前を、表札や郵便受けの名前と照合して配達します。住居リストで確認する場合もありますが、そこにだれが何人住んでいるか、あて名を元に大体暗記されている配達員さんが多いそうです」
牡丹「て、ことは……」
ジョイ「郵便局の公式見解では、AとBは配達されません。その住所に『有班ぶら』なる人物が住んでいない、『アルハンブラ』という会社的組織が無いことを配達の方が知っているからです。同様にC、Dもダメですね。EとFは配達されますが、本名隠しの意味では用を成しません」
牡丹「えーでもあたし、何度かCやDのパターンで通販を申し込んで、キチンとやりとりできましたけど」
ジョイ「そうなのですよ。公式見解は『届かない』なのですが、実際にはC・Dでも大体届くようです。また配達の方が『有班ぶら＝鈴木智子である』あるいは『鈴木智子はアルハンブラ名義で活動している』と知っている場合はC・Dでも配達されますから、そのパターンなのかも」
牡丹「配達の人にペンネームの件を伝える方法は？」
ジョイ「簡単なのは表札や郵便受けに、本名と一緒にペンネームやサークル名を併記しておくことです。それと、所轄の郵便局に『私はこのペンネーム、このサークル名で活動しているので、この住所に配達してほしい』と届け出る方法もありますな。いずれにしろ、配達される形のC・Dならフルネームを不特定多数に公開せずにすみます」
牡丹「でもそれって、例えば親御さんに内緒で同人活動している人は使えない手ですよねえ」
ジョイ「そうですなあ。まあ、イタズラ手紙などは出す方が120％悪いので、受け取る方が対応に苦慮するのも理不尽な話なのですが……。あんまりしつこい場合には思い切って警察に届け出るという手もあります」
牡丹「私書箱とか、局留めというのはどうなんですか？」
ジョイ「局留めの方は本名隠しには使えないのですが……では、その辺は次回お話しするといたしましょう」

SVC CHAOS　発行／金花茶

庵DEブリス





18禁
シリアス

長編1本収録。デミトリに敗れた庵は後遺症でなぜか女性化。その後ヒューゴーに倒され、気絶した女性庵にポイズンの魔手が……！

制作者より：[illegible]



B5判　48P　コピー　表紙一色
700円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒580-0016　大阪府松原市上田7-16-15　渡辺様方【庵】係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。[illegible]タイトルは受け付けません（ただし、アーケードで[illegible]ものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却[illegible]）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームのタイトル（複数存在する場合はメインを[illegible]でください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号[illegible]FAX番号[illegible]e-mailアドレスも）
[illegible]
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。◎欲しい同人誌のタイトル・冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した[illegible]用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は**5月20日（木）必着**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。



時桐総帥閣下

世界屈指の時桐財閥を一代で築き上げたカリスマ。世界経済を牛耳る男。
そして今、彼が率いる時桐財閥が「ギア」の力を求めて動きだす。

彼は財閥が造りだした破壊兵器（戦闘ロボ）を意のままに操る。



増田幹生

はじめまして、増田幹生です。ギルティギアはもっぱら見るプレーヤーなのですが、キャラクターは以前から好きで、カッコイイなぁと思っていたので、今回の仕事は楽しくやらせて頂きました。今までのイメージを崩さないよう、それでいて今までにないキャラを…と考えて描いてみたのですが、いかがでしょうか。楽しんでもらえると嬉しいです。今後も頑張っていきますので、宜しくお願いします。

ホームページ「MASUDA」
アドレス：http://members.jcom.home.ne.jp/masudamikio/

●今号のテーマ

「ギルティギア」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

Pandora Charatto 改
（パンドラキャラット・カイ）

ホームページ「CAELESTIS」
アドレス：http://www8.plala.or.jp/pfalz/



DOMINE
ドミネ．

嵐を駆るライダー
風とともに現れ、ハリケーンを巻き起こす

pfals

こんにちは、pfalzです。趣味の製作で、ほぼ同人誌やらゲームやら描いたりしてます。今回は「ギルティギア」のオリジナルキャラということで、最近マイブームでシアン・マゼンタ・イエロー・ブラックの四色で描いてみましたが二値化前提です。個人では「ギルティギア」とかエミカでオーケストラ（？）…[illegible]



次号予告　次号、YAM先生＆斎藤直美先生登場！　テーマは「ダブルドラゴン」

アルカディア㊞推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：Joe／「ギルティギア」シリーズは着実に進化してきた。続編に期待しつつ、『#RELOAD』をやり込む私……。

『GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL』ロボカイ

「闘劇2004」の種目タイトルに選ばれた『GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL(以下#RELOAD)』。今回は、『#RELOAD』に登場するロボカイにスポットを当てた。『#RELOAD』のロボカイは、カイがベースになっていたコンシューマー版とは違い、まったく別キャラとして個性を発揮している。本気ともギャグとも取れる独特の技は、瞬く間に人気を獲得。現在では多数のファンサイトが存在する。今回はそのファンサイト中から、イラストや小説を掲載するサイトをピックアップしてご紹介しよう。

検索サイトはWebRingをご紹介。今回のテーマがロボカイということで、近い存在であるカイ＝キスクのWebRingもご紹介する。ベースとなっていたキャラクターと、ロボカイを比較してみるのも面白い。きっと新しい魅力が発見できるだろう。

第四回アルカディア大賞ベストキャラクター賞に選ばれたロボカイ。今回ご紹介するサイトで、その選ばれた理由をぜひとも感じてもらいたい。



明日は明日の風が吹く　亜威羅

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Ink/4117/

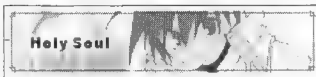
「GUILTY GEAR」シリーズの小説が中心。その本数は多く、ファンならすべて読破してほしい。ちなみに、ロボカイが登場する小説はギャグ満載！



風の時計　まるまん

http://plaza.across.or.jp/~maru-ohmura/windclock.html

イラストを中心としたサイト。梅喧から闇慈まで掲載キャラは多岐にわたる。画面を走り回るチップのアイコンに注目。サークル情報もチェック可能。



HOLY SOUL　綾瀬翡翠

http://sweety.jp/holysoul/

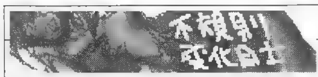
カイがメインのサイト。「JUNK」で掲載されているカイやスレイヤーが非常にかわいい。カイ好きに20の質問も面白いので要チェック！



氷結回廊　隼じゅん

http://shionreina0828.hp.infoseek.co.jp/

イラストがメインのサイトでカイが中心。ロボカイはイラスト・コミックともに登場する。小説である「KYCOLORS」がオススメ！



不規則変化同士内選択所　暁 真時

http://www11.ocn.ne.jp/~matoki/index.htm

イラストがメインのサイト。さまざまなパターンで描かれたイラストは必見。ちびロボカイがとてもかわいい。一部女性向き。

コミックとイラストを楽しめる

旋転風船　兜



クールなカイとソルのイラストも必見！。

http://page.freett.com/ball_turns/

「GUILTY GEAR」シリーズのイラスト・コミックが中心のサイト。コミックは『ギルティギア 易鳥』をネタにしたものが掲載されている。ギャグメインのコミックでファンなら大爆笑間違いなし。ロボカイ以外では、ソルやカイ、ザッパなどが登場する。

サイトとイラストの一体化

CLUMSY　ケンシロ



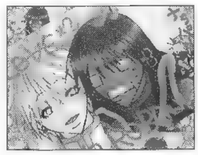
ロボカイとカイのカップリングがオススメ！

http://www010.upp.so-net.ne.jp/K-498/index.html

カイのイラストがメインのサイト。かわいいイラストからかっこいいイラストまで、幅広く展示。また、特に注目してもらいたいのはイラストと見事に調和した独特のサイトデザイン。管理人による絵日記もオススメ。ぜひともチェックしてもらいたい。

ゲームからアニメのイラスト、同盟の運営もアリ

☆レモンソーダ＋アイス☆　檜山雷夢



ロボカイはもちろん、カイやソルも楽しめる。

http://purety.jp/lemonsoda/index.html

サイトはゲームからアニメまで幅広いテーマを扱っている。アーケードゲームに関連するイラストは、個別コーナーにあり、多数展示されている。また、当サイトの管理人は「ロボカイ」リングの運営も行なっているので、こちらもチェックしてほしい。

イラストからコミックまでを網羅するクールなデザインのサイト

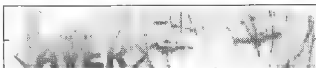
BLACK　伏見涼



ファンならニヤリとすること請け合いのコミック!!

http://www5.ocn.ne.jp/~alegria/black.html

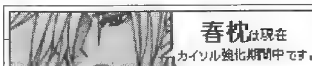
『GUILTY GEAR』を中心としたサイト。イラストや小説だけでなくコミックや「ソル・カイ好きへの100の質問」など幅広いコンテンツを持っている。また、トップページは、デザイン性の高さを維持しながら、分かりやすい操作でとても閲覧しやすい。



AVER　守弥馨

http://kaorukamiya.fc2web.com/

ロボカイのイラストが中心。掲示板も充実しており、ファン同士で語り合うのもよし。また、同盟サイトも運営しているのでチェックしよう！



春枕　松風たま

http://www.kisweb.ne.jp/personal/harumakura/index.htm

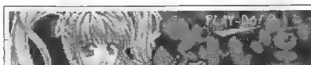
カイとソルがメインのイラストサイト。また、イラストのサムネイルが表示されているので、非常にアクセスしやすい。



日用兵器店ねじまき屋　駈嘉・夏流

http://www.geocities.jp/robo_ky_99/index.html

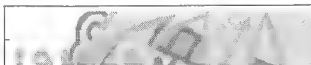
ロボカイが中心のイラストサイト。二人の管理人によるイラストが楽しめる。独特のロボカイワールドを堪能すべし。ロボカイのコスプレも掲載。



ぷれい堂　巳己・犬太

http://playdo.s35.xrea.com/

巳己氏と犬太氏によるイラストサイト。高品質のイラストが大量に掲載されている。じっくりと鑑賞しながらサイトをチェックしてほしい。



楽座　フッカ

http://www.h4.dion.ne.jp/~fukka/

イラストがメインのサイト。バナーにあるようにロボカイのイラストを楽しめる。また、お絵描き掲示板もロボカイが登場するのでチェック!!

『お気に入り』検索サイト

『#RELOAD』の人気キャラといえば、カイ＝キスクの名前が上位に挙がるのは間違いない。当然、ネットにはカイを取り扱ったサイトが多数存在している。今回は、カイのサイトが登録されているWebRingと今回のテーマであるロボカイのWebRingをご紹介しよう。

まずは、カイのWebRingである「GUILTY GEAR 聖騎士団 RING(http://www1.linkclub.or.jp/ megumi/ring/top.html)」。登録されたサイトも数多く、すでに130サイト以上。カイのファンならじっくりと登録サイトをめぐってほしい。

続いて、「ロボカイ同盟(http://page.freett.com/gilbart/robo-kydoumei.html)」。同盟サイトなので。サイトを運営していなくとも、ロボカイが好きというだけで気軽に登録が可能。

次にオススメするのが「駄目な奴は駄目(http://web-box.jp/uni/robo_ring/index.htm)」。特に独特のナビゲーションバーが必見!! 自分のサイトにこのナビゲーションバーを貼れば目立つこと間違いなし！

『お気に入り』PLUS

『GUILTY GEAR』のWebRingで注目なのが、「ギルティギア3D化反対同盟(http://page.freett.com/gxskya/gx index.html)」。その名の通り、「GUILTY GEAR」シリーズ3D化を反対する事が参加条件。サイトコンテンツには、3D化を反対する人たちへのアンケートがあり非常に興味深い。ぜひ、2D好きも3D好きもチェックしてもらいたい。

闘魚たちの饗宴

THE RUMBLE FISH Graphic Arts

つ いに公開となった『ランブルフィッシュ』キャラクター設定。ティーン男子女子、老人、レスラー、お色気担当、中華少年、デカボスなど、個性的なキャラが大集合だ！

［設定資料集］

STORY

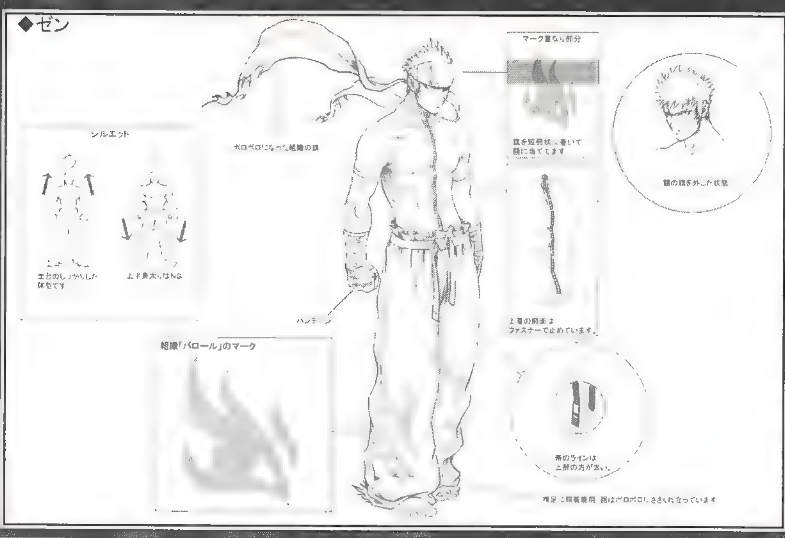
二十世紀末……
大規模な自然災害が、某国東部を直撃した。
この災害によって経済中枢は消滅し、その首都機能に至る広域において高層建築物をなぎ倒し、結果十五万八千人という多大な人命被害を生み出した。

二十一世紀初頭……。
複合企業体「PROBE-NEXUS（通称プローブ）」による某国東部復興事業が始動。プローブは崩壊地区に自らの管理拠点を移設し、巨大な企業管理都市を設立する。
莫大な資産と先端テクノロジーが湯水のように注ぎ込まれ、かつての摩天楼をも凌駕する高層ビル群と世界最大規模のマーケットモール、そしてテーマパークと見紛うばかりの娯楽施設によって形成されたその現代のバビロンは、世界で最も重要なる場所――ゾーン・プライム――と名づけられ、新世紀の象徴として華々しい誕生を飾った。
そして、その西ブロックに位置する未整備地区――通称スラムエリアで今……。

FFS THE FIGHT FOR SURVIVAL

「THE FIGHT FOR SURVIVAL」（通称F.F.S.）とは、国際的な総合大企業「プローブネクサス」が主催・運営する非合法格闘イベントである。その本戦は「ゾーンプライム」という一つの都市を舞台に開催され、ある期間中都市内のあらゆる場所や施設が壮絶な闘いの場へと変貌する。そしてこの都市内各地で行われる数々の試合はかけの対象となっており、世界各国のVIPたちはこの格闘賭博を目的に「ゾーンプライム」へと集う。

◆ゼン

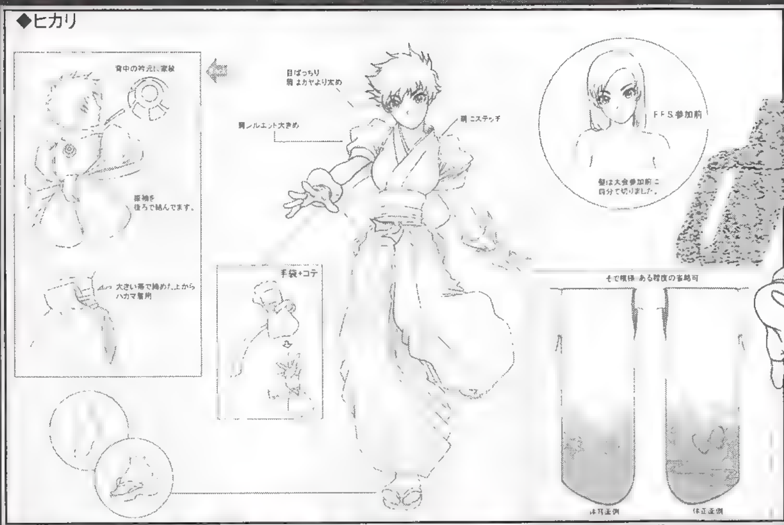


ゼン
Zen



STORY

拳に鳩尾を突きえぐられ、男は失神した。やがてその巨体はずるりと崩れ、土煙をあげて大地に倒れ臥した。
ゼンはしばらく、宙に突き出したまま細かに震える拳を見つめていた。
史上最凶の道場破り「魔獣のティアブロ」。
世界各地のアリーナでささやかれる己の凶名を思いながら、やがてゼンは拳をおさめた。
その顔には何か苦いものが浮かんでいる。
それは遠いガキのころ――「バロール」という名の地獄でただ「生き残る」ためだけにトレーニングを重ねていたあのころの、恐怖と歪んだ喜びにいろどられた記憶――鮮烈なある男のイメージだ。
まるで神話の残酷なる神のように、強大で、無慈悲で、破壊的な力を持つその男とふたたび拳を交えるため……そのためだけに、ゼンは世界を放浪し、己の拳を、力をふるい続けてきた。
もう少しだ。もう少しで、ヤツに届く。
F.F.S.
常識を超えた金と力が渦巻く地下格闘大会。
表と裏を合わせた世界最強の闘士たちが集まるその場所に、必ずヤツはいる。
血が猛るままに、ゼンは拳を繰り出した。空気が裂かれ、何かを千切るような音をたてる。
もう、あのころのオレじゃない。
たれに聞かすともなく、ゼンはつぶやいていた。





ヒカリ

Hikari

STORY

普通の生活。

普通の高校生として普通に友達と遊び、普通に今日あった出来事を報告しあう日々。

それが一番幸せなことだと知る者は少ない。

そして今、そんな「普通の生活」が、ヒカリの前から消え失せようとしていた。ほんの数日前、驚くほど美しい男がもたらした一通の黒い封筒によって……。

F.F.S.

男はこの、世界中の格闘家たちが集まる地下格闘大会にヒカリを招待するといった。

地下格闘大会？　まるでマンガみたいだ。でもそうじゃない。男と出会ったことで、ヒカリは固く閉ざされていた記憶を取り戻した。

それは父、睦月清十郎と双子の姉カヤの記憶。

父がどのように生き、ヒカリとカヤを愛し、そしてどのように死んでいったかの記憶だ。

その最後の姿があまりにも衝撃的であったため、ヒカリは高校生になる今まで、あのときの出来事を無意識のうちに封印していた。

行かなくちゃ

ヒカリは強く思った。祖父母のもとで送ってきた、平凡だけど幸せな日々。それを失いたくはない。

しかし……

もはや、すべてはヒカリの心に甦っている。

父と銀髪の男との、凄惨な闘い。

また、その忌まわの際に、ヒカリたちへと遺した言葉。

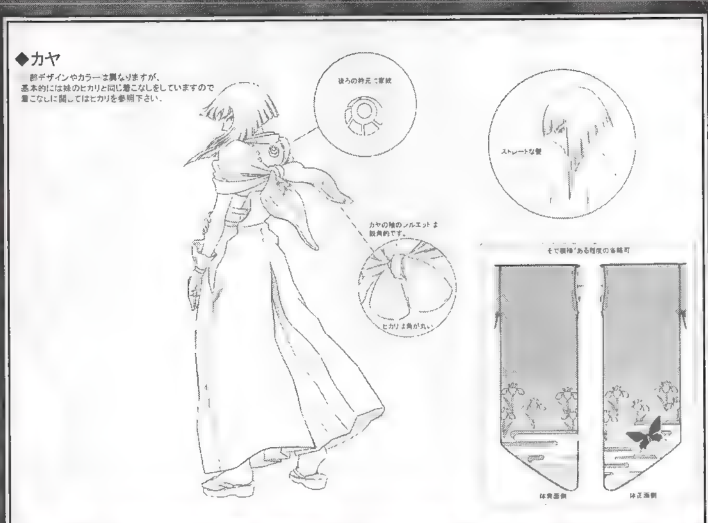
「すまない」

そう詫びて、父は倒れたのだ。

「父さまの仇は、わたしが討つ……

行かなくちゃ」

今度ははっきりと、ヒカリはつぶやいた。





カヤ

Kaya

STORY

一通の黒い封筒が、カヤの心をかきまわす。あの忌まわしい記憶を掘り起こし、父を失ったあのときへと、カヤを誘う。睦月流修練場での死闘の果てへと……。

清十郎は振り返り、カヤとヒカリにやさしく微笑んだ。

「……すまないな。まだ幼いお前たちを後にするなど……」

ぐらりと、その体が大きく揺れ[illegible]。口元から鮮血をほとばしらせ倒れ臥す清十郎。にやりと銀髪の男の歯が光る。苦渋に満ちたその顔を幼いカヤは射るように見つめた。

「ひどい、父だ……」

「父さま！　父さま――！」

ヒカリの悲痛な叫びが響く。力なく横たわる清十郎の骸をしばし見つめ、銀髪の男はゆらりと立ち上がった。

そして、そのまま修練場の出口へと向かう。カヤは男の前に小さな手を広げ、立ちはだかった。父さえ殺った男。

しかし怖くはなかった。

心はあくまでも落ち着いていた。が、瞳から溢れる涙はどこまでも枯れることなく、頬を伝って[illegible]まで濡らした。

忘れない……。わたし、絶対に忘れないから

決意に満ちた小さな瞳に、男は一瞬まぶしそうに目を細めると、そのまま扉を開き、轟と風を巻いて立ち去った。

F.F.S.

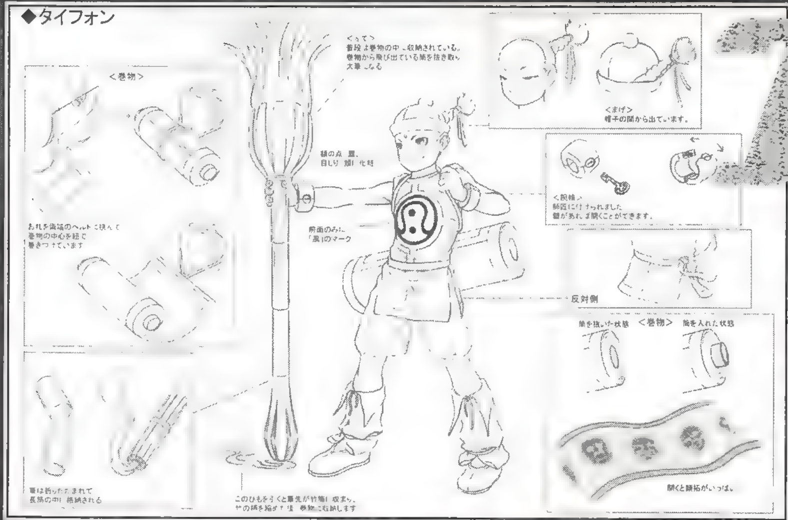
封筒に書かれた文字。

「睦月の名を知る銀髪の男が出場する」

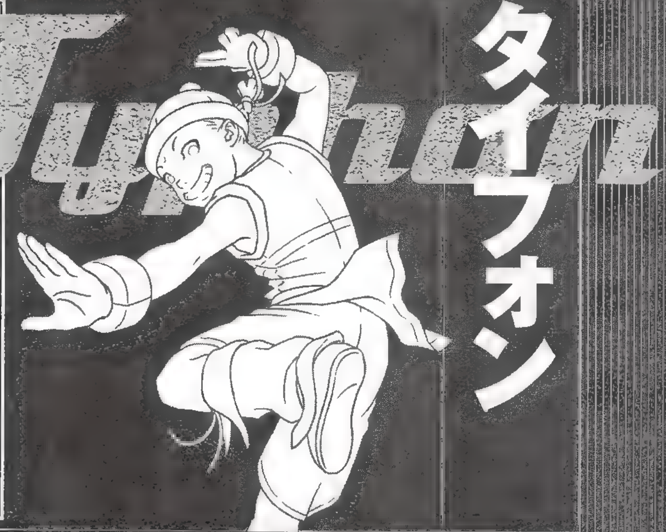
リムジンの中でハザマと名乗る男は言った。

「絶対に、忘れない……！」

封筒の向こうに浮かぶ銀髪の男に向かい、カヤは決然と言った。



Typhon タイフォン



STORY

しっかり修練するのじゃぞ……。

天厳流拳法の統主でもある祖父からの言葉に深々と頭を垂れはしたものの、その陰でタイフォンは満面の笑みを浮かべていた。

これでやっとこのボロ寺から脱出できる!!

「これ! 颱風! しっかり聞くのじゃ!」

そんな胸の内を見透かしたように言葉は続く。ずいと突き出した両手には巨大な筆と巻物。

「百八の強者を倒し、その顔拓をば、この巻物に集めるのじゃ」

へ? 顔拓??

「さよう。己の功夫のみによって打ち倒した相手の顔にサブリと墨をば塗りたくり、巻物に残すのじゃ」

「何でそんな……」

面倒くさいことを、という言葉をようやく飲み込み、タイフォンは祖父の顔を見つめた。

「これぞ面相墨刻百八業! この天厳流に伝わりし、最終試練なのじゃぁああ!」

激しく叫ぶ統主。まるっきりの嘘、口からでまかせだったが、最近うぬぼれが激しいタイフォンに与える試練としては満更でもない。

「よいな! ちなみに最後は世界最強の男の顔拓でなければならぬぞ!」

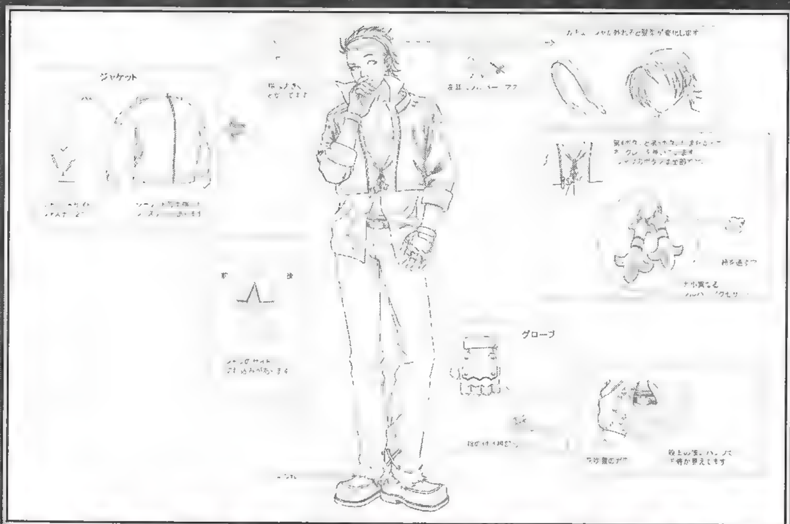
どこのどいつだよ……。そう思ったものの口には出さず、タイフォンはさらに深く一礼した。

とにかく、このボロ寺を出て、華やかな下界に降りられることは間違いないのだ。

「では、行ってまいります!」

巻物と筆を背に、タイフォンは意気揚揚と歩き出した。

まずは巷に流布しているという「はんばぁがぁ」を食べよう。それから次に……。



Alan アラン



STORY

平手打ちの乾いた音が広場全体に響いた。

「最ッ低!!」

くるりと踵を返し、ヒールの音高く遠ざかる女を見つめながら、アランは頬に浮き上がった真紅の痣をさする。

しまったなぁー、まさかあそこで鉢合わせするとは……いや、諦めるのは早い! 何とか機嫌を直してみせる!

周囲から突き刺さる好奇の目を意にも介さず、アランは歩き出した。その場所は表通りを少し外れた薄暗い路地の奥にあった。

アランの前に広がる日当たりのよさそうな広場、そこを見つめる彼の表情は普段のそれとは打って変わって厳しく真摯なものだった。

広場に沿って歩くアランの足が大きく開けた荒地の前で止まる。彼の目の前には張り巡らされたフェンスと、そこに固定された小さな看板があった。

【旧市街再開発計画予定地】

文字の横には高層ビルのイメージイラストとともに開発企業となるであろう「プローブネクサス」のロゴが華やかに描かれていた。

瓦礫の山からのぞく聖母像を見てアランはつぶやいた。

シスター……。

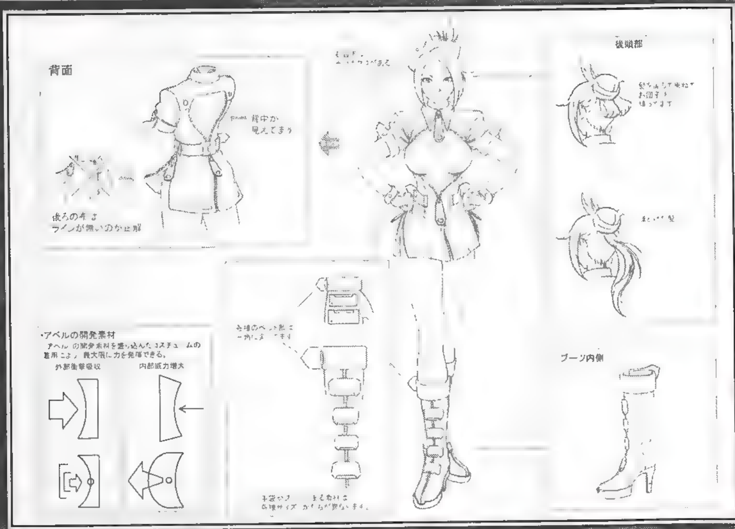
そして胸元を留めたネックレスをつかみ、敬虔な信者のようにそこに唇を軽く押し当てる。

取り戻す……。俺たちの家を、俺たちの聖地を……。

孤児として育ったアランたちの「家」。かつての同じ屋根の下で育った仲間たち、そして母親でもあったシスターを思いながら、アランは強く誓った。

取り戻す……絶対に。俺の力で。

ガーネット
Garnet





STORY

「はあ〜　なかなかうまくいかないわね――」

モニターに表示されている残資金に目をやりつつ、ガーネットはため息をつく。

先月も、今月もよく働いた。今では凄腕の情報屋として業界での知名度も高い。

しかし、なぜか金はない。

仕事は成功する。が、しかし、その後どうしようもない事件が起きたり、人情が働いてしまい、報酬を手放すハメになるのだ。結果、手元に落ちてくる金はいつも雀の涙程度である。

「アベル」

チャカチャカチャカとキーをたたく音。

「アベル」

チャカチャカチャカとキーをたたく音。

「ア〜ベ〜ル〜！」

チャカチ――スパーンと、頭を殴り。床に転がるアベル。

「い、いきなり何するんだっ　ガーネット!?」

すかさず馬乗りになり、胸倉を掴みあげる。

「すっとぼけてるんじゃないよ！　それよりお金がないの。おーかーねーっ！」

掴んだ胸倉をグラグラと揺らされアベルの首がメトロノームの様に動く。その振動でテーブルの上のノートPCがカシャリと音を立てて落ちた。

F.F.S.

黒バックに白文字が映っている。

「何……これ？」

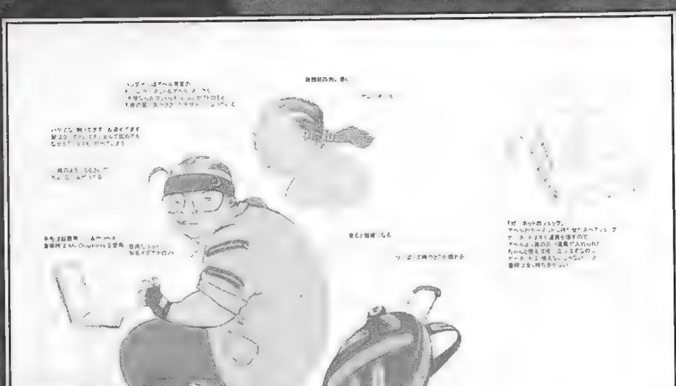
「あ、それは、いや、ほら、ガーネットには関係のな……ぐふっ」

ガーネットの肘うちを顔面に受けるアベル。

「へ〜、地下格闘大会ねぇ……ふ〜ん、で何!?　この賞金金額っ　アベルっ！　コレ！　出るわよ〜！」

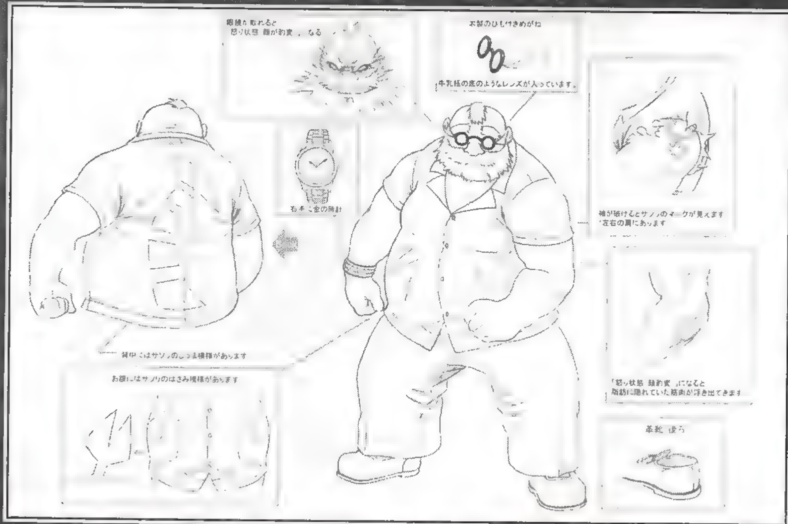
「ちょっ、ちょっとガーネット!?　仕事もあるし、そもそもガーネットじゃ無理……ぐふぁっ」

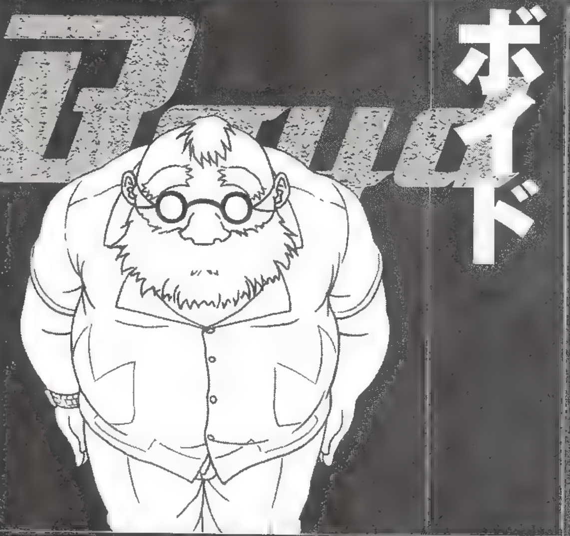
アベルのセリフは、またしても強制終了させられるのであった。





RUMBLE FISH Graphic Arts





ボイド

STORY

伝説とさえいわれる凄腕の始末屋がいた。情報は極めて少ないが、ある奇妙な噂が一つ。

彼は帽子の中にペットを飼っているという……。

珍しく陽の暖かい日だった。

大通りの脇にポツポツと並ぶベンチの一つに、子供たちが群がっていた。

中心には一人の老人が座っている。どこか能天気な面持ちと豊かに生え茂った白ヒゲ。ポッテリ突き出た腹。そのすべてが、見る者の心をなごませる穏やかさに満ちていた。

やがて、老人は目深に被っていた帽子をベンチの端に置いた。

するとそれは微かに身じろぎし、突然ツツッと素早く動いた。子供たちから歓声が上がった。

「驚かしちゃダメだよ。ハリーは、恥かしがり屋なんだ」

その言葉と同時にまた帽子がスッと動き、さらに子供たちの歓声が湧いた。

やがて子供たちは立ち去り、老人の姿だけがベンチに残っていた。いつしか空は重苦しい黒雲に覆われ、やがて一台のリムジンがベンチの前に止まった。

しばらく後、リムジンは走り去り、老人の手に一通の封筒が残された。

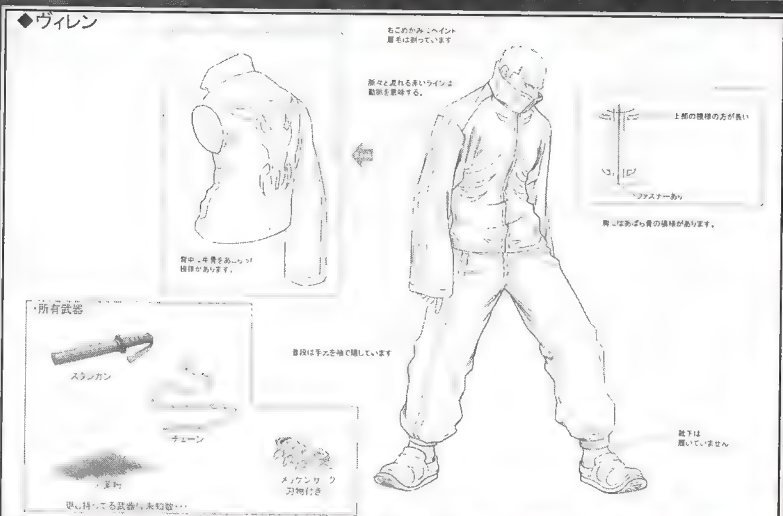
F.F.S.

金文字でそう記された封筒を老人はシャツのポケットに差し込んだ。

「さぁ。仕事だ、ハリー」

老人は帽子を取り上げると、目深に被った。

雨が、降り始めていた。





ヴィレン

STORY

「おいおい、死ぬな……」

あざけるようにそう言うと、ヴィレンは袖からぞろりと伸びた真紅のチェーンを相手の顔面めがけて振り下ろす。

その一撃に、かつてボクシング世界ランカーだったロシアンマフィアの男は、ついに喉が裂けんばかりの悲鳴をあげた。

「いい声で鳴くじゃないか。え？元チャンプ」

もう一度、振り下ろす。男の悲鳴がさらに1オクターブ上がる。

とっくに勝負はついていた。あくまでも正攻法で向かってくる男の鼻面に、爆炎を一発。それだけで、両眼を焼かれた格闘家は派手に転げまわるサンドバッグと化した。

「どいつもこいつも、何も分かっちゃいねえ。」

ヴィレンは酷くつまらない物を見る様に、動かなくなったその男に眼を向ける。

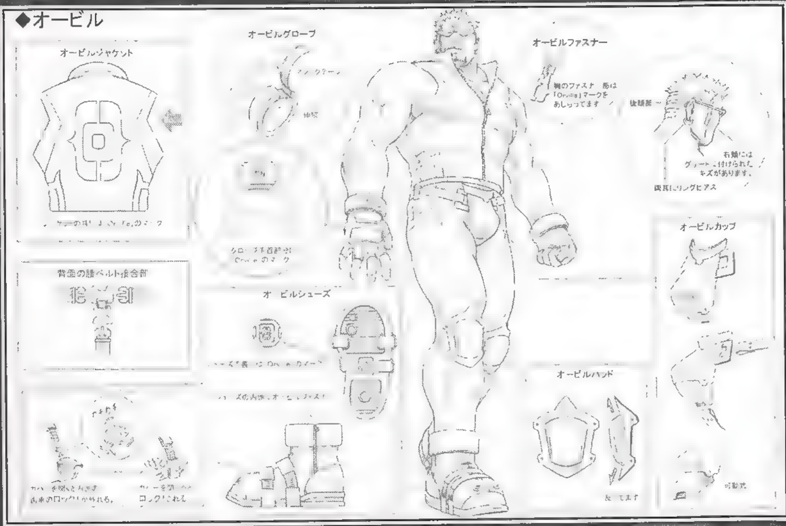
闘いに勝つって事は、相手のすべてを奪う事だ。逆に負ければ命の自由さえ奪われる。

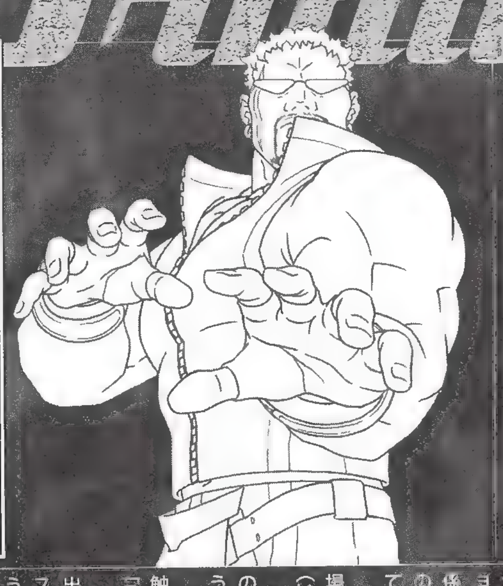
そんな単純な事がコイツらには分からない。いっぱしの悪党を気取っているヤツでさえ、暗黙のルールってヤツを信じている。そしてそんなものを信じ込んでくれている限り、コッチは楽ができる。アホどもを踏み台にしてオレはのし上がれる。もっと、もっと上へと、オレは昇っていく。

ロシアの闇を支配する非合法組織バーコチカ。

その下部構成員であるヴィレンにとって、莫大な賞金が手に入るというF.F.Sは己の野心を達成する絶好のチャンスであった……。

Orville オービル





STORY

それは、格闘トーナメント開催レセプションの夜であった。レセプションには多くの著名人やマスコミ関係者、そして大統領までが出席し、そのトーナメントの華やかさを物語っていた。

そのレセプション会場の地下駐車場で……。

（いつもと同じなのか……）

今回のトーナメントにもオービルの相手として足りうる実力者は居そうになかった。

失望を感じつつ愛車のドアノブに触れたとき、耳元に声が囁いた。

「それで満足か？」

声に反応し振り向きざま肘を繰り出すオービル。しかし男はわずかなスウェイでその肘を避け、流れるように膝蹴りへと転じた。

駐車場の壁と車の間、狭小な空間に突如開始されたスーパーヘヴィ級バトル！

瞬時にして愛車のサイドミラーが弾け飛び、サイドウィンドウは純白の[illegible]と化す。

バカな！ 驚愕とともにオービルは男を見た。

これほどのヤツがまだいたのか――男の拳が消えた――いや、[illegible]来る！

僅かに顔をそらしつつ迎撃の[illegible]底！

轟音。天井の照明が揺れ、影が踊る。

男は壁から体を引き剥がし、唾を吐き捨てた。そこには黒い染み――血が混じっていた。不敵な笑みを浮かべると、僅かに後退し男は闇の中に姿を消した。

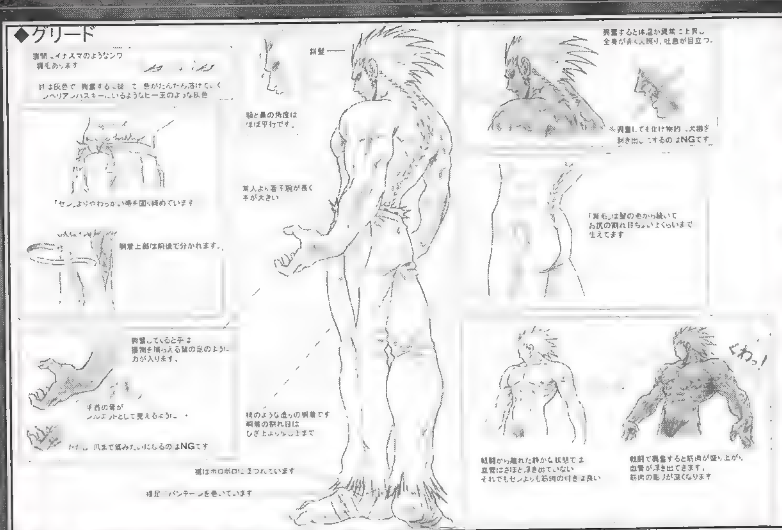
ドッと吹き出す汗。オービルは左の頬を拭った。ヌルリとした感触。汗ではない。血だ。確かに避けたはずだった。

（それで満足か？）

挑発するような男のセリフ。

図らずもそれはオービルの本心を的確に表していた。

Greed グリード





STORY

グリード。その本名はたれも知らない。

「貪欲」という[illegible]が示すごとく、これまでの無数の魂を屠り、喰ってきた男。

蒼銀の髪をなびかせ、肉体は赤銅色に輝き、そしてその拳は神をも砕くという。

また、かつて非合法の地下格闘組織の頂点にあり、そして自らの手でその組織を壊滅させたとの噂もある。

いまその男グリードは、ブロープ本部ビルの最上階に設けられた白銀の神殿、その中央に一人座し、立てた片膝に腕をあずけて意識を眩い輝きの中に漂わせていた。

白銀の[illegible]。その奥より猛り狂いながら沸きあがってくる何か。全身に闘気が巡り、肌が粟立つ。[illegible]が、かすかにさざめく。神殿が待ちかねるように眩き輝き始める。

そうか。もうはじまるのだな。

俺の闘い。その最後のピースを埋める相手――

それがあの[illegible]だとは、[illegible]なる天[illegible]の神も少しは気の効いたことをする。

ゆっくりと、グリードは立ち上がった。

悠然と腕を組み、石像のように佇む。

[illegible]とともに、神殿の扉が開いた。

流れ込む冷気。同時に、激しくかつての[illegible]相手の闘気。

「……やっぱり、アンタだったんだな」

「よく来たな」

その懐かしい闘気にはある種の愛おしささえ感じる。

さあ、はじめようか……。

かすかな微笑みとともに、グリードは振り向いた。

ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ 『ギルティギアイスカ』



シリーズのキャラクターを使用して、最大て四人まで同時対戦可能なこのゲーム　相棒と連係を組む、またはサバイバルてライハルを蹴散らすといった対戦形式が何パターンも楽しめます

街頭電脳遊戯語録

かいとうでんのうゆうぎごろく

シリーズ６作目にあたる「ギルティギア鶍」が今回のお題。システム系の名前が多くて覚えるのも一苦労ですが、すべて使いこなせるようになると、新たな世界が待っているというわけです。

担当：MVP、伊勢猫
イラスト：今井神

▼あ行▲

EXキャラクター【いーえっくすきゃらくたー】extra character
□開発
家庭用の「ギルティギアXイグゼクス#RELOAD」に存在。外見は一緒だが技の性能が違うキャラクターに、調整を加えて登場させたもの。裏キャラクター。～はカードシステムでためたポイントを消費してweb上から購入できる。そしてデフォルトのキャラクターは～と区別するためにノーマルキャラクターと呼ばれる。

▼か行▲

ガードポイント【がーどほいんと】guard point
□現象□テクニック
特定の通常技に設定された、相手の攻撃を受けても、それを無効化できるポイントのこと(同)打撃防御)。～は闇慈のみが持ち、そのホイントは攻撃判定が発生する前に設定されている。なお、～で受け止められる攻撃は上段や下段といった属性が指定されていて、利用するにはある程度の読みが必要。

ガードバランス【がーどばらんす】guard balance
□システム□現象
攻撃をガードすると増加、くらうと減少するゲージ。このゲージがたまっていると相手の連続技中にダメージ補正が掛かりにくいため、大ダメージを被りやすい。なお、ネガティブペナルティが発生すると一気にMAXまでたまった状態なってしまう。

覚醒必殺技【かくせいひっさつわざ】awakening special skill
□システム
テンションゲージを消費して出せる、強力な必殺技(同)超必殺技)。複数の敵をまとめて攻撃できるものが多く、多人数対戦では戦局の打開策として使用率がかなり高まる。



ガトリングコンビネーション【がとりんぐこんびねーしょん】gatling combination
□システム□テクニック
キャラごとに決まったルートで出すことが可能な通常技の連続攻撃。(同)チェーンコンボ。基本的にはコントロールパネルの左側に位置しているボタンから右側のボタンへ移行するかたちで攻撃をつなげていくことができる。～はいくつかの技をつないでいる間に大技へつないだり、途中で止めて様子を見たりすることができるため、連続技や連係の幅を広げるのに役立つ。その反面、スキの小さい技からダウンさせる技へつなぐというのがすべてのキャラの基本戦法になりやすく、通常技の個性が出にくい場合もある。

壁バウンド【かべばうんど】wall bound
□現象
画面の端に吹き飛んだ相手が、飛んでいって端に当たった後、今度は攻撃側へと跳ね返ってくる現象のことを指す(類)ワイヤーダメージ)。特定の技がカウンターヒットした場合に設定されていることが多く、跳ね返ってきた相手に追撃することが可能。～と似た特殊なヒット効果として、「地面バウンド」というものもあり、こちらは地面にたたき付けられた相手が跳ね返って上方向に大きくバウンドする現象を指す。これら二種類のバウンド効果はどちらも強力で、どちらかの効果が設定されている技を当てることが、攻撃するキャラクターの目的の一つになることが多い。

基底ダメージ補正【きていだめーじほせい】basic damage modification
□システム
設定されている技を連続技の最初に使用した場合に、2段目以降の技へ掛かるダメージ補正率を表した数字。～はスキが小さくて連打が可能な技や、初段に使用されやすい強力な技に強くかかるようになっている。これによって連続技のダメージがかなり変わるため、～の掛からない技を連続技の始動に持ってくるように工夫する人が多い。

攻撃レベル【こうげきれべる】attack level
□システム□現象
打撃技に設定されている攻撃の強さを表したもの。～は相手ののけぞり時間、ガード硬直時間、ダウン復帰ができない時間を決めている値で、～が高いとのけぞり時間やガード硬直時間が長くなる　連続技や割り込まれない連係を作る際に活用される。



▼さ行▲

サイクバースト【さいくばーすと】cycburst
□システム
特定の状況以外ならいつでも出すことができる、完全無敵の打撃攻撃。相手の攻撃をくらっているときでも出せるため、シューティングでいうところのボムのような存在。体力ゲージの下にあるBURSTゲージがMAXのときに使用できるが、あまりにも強力がゆえに最近の戦法では～対策も確立されてきている。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発……開発サイトが元となる用語　□プレイヤー……一般的なプレイヤー用語　□テクニック……ゲームにおけるテクニック　□システム……ゲームシステム、ルール　□現象……実際に起こる事象に関しての用語

ゲー語のツボ



ジャンプキャンセル【ジャンプキャンセル】jump cancellation
□システム□現象
特定の通常技を当てた後にレバーを上入力することで、事前の技のフォローモーションをキャンセルしてジャンプする行動。～は比較的珍しいシステムで、採用されている例はあまりない。具体的には空中の相手を地上で迎撃し、～で追いかけて連続技を狙うという使い方が基本で、応用すれば連続技や連係が多彩になる。このため攻略意欲を駆り立てる要因の一つになっている。

ソウル【そうる】soul
□システム
魂の意。体力が0になったときに～を1個消費して体力が回復するようになっていて、シューティングゲームでの、いわゆる「残機数」に相当するもの。なお、多人数対戦でチームを組んだ場合は、チーム内で～を共用し、これをジョイントソウルと呼ぶ。ジョイントソウルが一つの場合、先に倒れた方が～を使用するため、ゲーム終了時は～を使用したプレイヤーが最後まで闘っていることが多い。粘っていると味方に～を使われてしまい、結果的に一番最初に戦闘から姿を消しやすい。

▼た行▲

ダウン復帰【だうんふっき】ukemi
□システム□現象
相手の攻撃を受けて空中でやられ状態になった際、そこから体勢を立て直すシステム（㊐受け身）。格闘ゲーム全般で幅広く取り入れられているが、空中で体勢を立て直して通常状態になるものと、着地の瞬間に体勢を立て直してダウン状態になることを回避するものの二つに分かれる。そして成功した直後は無敵状態になるものがほとんど。本作では～をしないと半永久的に空中で追撃を受けることになるため、相手の攻撃を受けた瞬間から～に成功するまで、延々と～のコマンドを入力するのが一般的。



ダストアタック【だすとあたっく】dust attack
□システム
しゃがみガード不能の打撃技。ヒットさせると相手を空中へ吹っ飛ばす効果があり、この後は特殊な条件のもとで空中連続技を入れられる。基本的に攻撃発生が若干遅いものの、多人数対戦の乱戦時はヒット率が高い。

2ラインバトル【つーらいんばとる】two lines battle
□システム
バトルフィールドが手前と奥のラインに存在し、その二つを行き来しながら闘えるシステムのこと。「ギルティギア[アイスル]」では、ライン移動、ライン移動攻撃、ライン飛ばし攻撃の三つがライン間の移動手段となっている。



テンションゲージ【てんしょんげーじ】tension gauge
□システム
画面下部に表示されているゲージを表し、このゲージを消費しつつ特殊な攻撃or防御行動を取れる（㊐スーパーコンボゲージ）。～は、自分のキャラクターが前進or攻撃行動を取るとたまる。

▼な行▲

ネガティブペナルティ【ねがてぃぶぺなるてぃ】negative penalty
□システム
後退行動orガード以外の静止状態を取り続けると～としてテンションゲージが一気に0になるというシステム。

▼は行▲

バトルロイヤル【ばとるろいやる】battleroyal
□システム
多人数が一度に争い、最後に残っていた人を勝者とする闘いの形式。本作においては最大で四人までの～が可能で、～以外では2vs2や2vs1vs1といった闘いも選択可能。～の場合、いかにして相手と闘わずに体力を温存するかが重要で、「闘ってるフリをする」のが、重要なテクニックとなっている。また、人間関係が如実に現れることも多い。

フォルトレスディフェンス【ふぉるとれすでぃふぇんす】fortress defence
□システム
緑のバリアエフェクトを発生させ、投げとガード不能技以外の攻撃を完全にしのぐ防御方法。～中はテンションゲージを使用するが、中段や下段といった攻撃属性を無効化することができ、空中にいる場合は通常の空中ガードでしのげない地上対空技をガードできる。

▼ら行▲

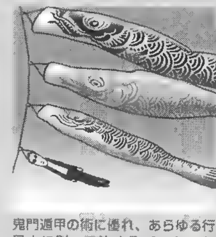
ロマンキャンセル【ろまんきゃんせる】romantic cancellation
□システム□テクニック
相手に攻撃が触れた際、攻撃の硬直モーションを強制的に終了させて技の硬直時間を無くす特殊なキャンセルシステムのこと。通常技→ロマンキャンセル→通常技といった連続技や、スキの大きい技がガードされたときの硬直を無くすことができる。また、攻撃動作中に特定のタイミングで使用可能なフォースロマンキャンセルというシステムもあり、こちらはテンションゲージの消費は少ないが、受付時間が短い。

用語の種類　記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊩……類義語を表します。／㊟……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる猛者通信「アトミス仮面現る」の巻

第16発

発行　2004年6月1日



C・LAN（通称まさ）

鬼門遁甲の術に優れ、あらゆる行動を風水に則って決めるバンカラ上等兵。最近はホームポイントを横浜方面に設定する気がウズウズ。

最近ビーテレでも話題の骨伝導スピーカーでありますが、どうせならゲセの筐体にも導入してはいかが!?　イニシエのダライアス筐体のボディソニックよろしく、尻伝導スピーカーとか足裏伝導スピーカーとかやってみんね!?　なんっつったり！

担当・ジ☆ダップセ
（C-LAN&田渕健康/TrickStar）
イラスト:天野シロ

登場人物紹介



編集野口（通称ブニョ）

04年度のアルカディア補強人員として、週刊ファミ通からやってきたスルバタ（違）編集。重度のコサキンリスナーとして有名。



田渕健康（通称ケソ）

毎朝「魔界島」のマーメイド島BGMをモーニングコールにして起床する根っからのラテン野郎，最近は100円ご飯の日々が続く（本当）。

春は曙右四つ

編集でそ　うぉーい、ダップセ全員集合!!

ダップセ　イーッ!!

でそ　季節は春。春といえば新学期、新学期といえば転校生。転校生といえばミステリーの薫り。ミステリーの薫りといえば……。

まさ　ぉいぉいでそや。そのまま続けると千本パンチソ並の永久ループに入ってしまいそうなので、手早く結論を述べろやコラ、と提案したい。

でそ　ぶっちゃけ、アルカデ編集部にも新人が来たんで、今月から猛者の担当を変わってもらおうかなーと。

ケソ　ユ、ユーッ!!　いまさら猛者から足抜けしようなんて、栗屋のゼリービーンズ攻撃（©オーダイン）なみに甘っちょろいこと言ってんじゃないわよ!!

でそ　うるせぇ！　猛者の担当になってからというもの、編集部でぶっ倒れて救急車で運ばれるわ、巣鴨のマンションはオーナーが売っ払うとかで無理矢理追い出されるわで、踏んだり蹴ったりなんだよ!!

まさ　前者は分かるが、後者は微塵も関与していない気がするのだがね。

でそ　まあ、デスクともなるといろいろと忙しいのだ。昔のように、ナコルル人形だけを精魂込めて作ってた日々が懐かしいぜ（毒錆）。

まさ　んで、結局モセルは新人編集が担当することになるのかね。

ケソ　ヘイへーイ!!　猛者の担当になるからにゃ、「地獄すらも生ぬるい」と尻文字で一筆書きできるくらいのヅ根性が必要ですぜ。モヤシっ子の新人ちゃんに担当が勤まるのかよメーン!!

でそ　……その点に関しては問題ないと思うがな。じゃ、新人に入ってきてもらうか。

SE.　ガチャス（ドア音）

編集野口（以下ブニョ）　うぉーい。お久しぶり～。

ダップセ　ズ、ズコー!!

ケソ　だだだ、だれかと思えば……。

まさ　メス斗で5年ほど同じ釜の飯を食らってた、ブニョ野口ではないかね君。

ブニョ　今までファミ通にいたけど、4月からアルカディアに部署異動になったんだ～。ま、ひとつ宜しく頼むよ～。

まさ　うぬう、また曲者編集を猛者担当に配置しおって。

ブニョ　あ、締め切り破りは浜村通信仕込みの追い込み術で矯正するからヨロ。遅刻は一秒単位でケツバット一発ね。

ケソ　あわ、あわわわ。しもでん以上の地獄絵図が予想されるであります!!

アトミスガッツ勇み足サミー工業

でそ　……んで、今回の猛者だがよう。

ケソ　あれ？　しもでんまだいたのか。

でそ　担当引継ぎの回だからな。今回まで顔出しとくZE。

ブニョ　そうだ。担当引継ぎの回なので、この前ネオジオから魂を引き継いだアトミスウェイブについて語ってみるのはどうだろうね。

まさ　い、いい、それイイ!!

ケソ　さっすがのぐっちゃん！　どこかの炉野郎とは違って、建設的な意見を出してくれるじゃないの。

でそ　んだとコラ！　テメエみたいな恩知らずは、アルミホイルを奥歯で噛みやがれ！

ケソ　ギャ、ギャピーッ!!

まさ　とまあ、ケソが白目を剥いて失神したところで、アトミスの今後をムチリスと考えていこうではないか君ら。

ブニョ　今のところ発表があったのは、ネオジオの人気シリーズだった『KOF』や『サムライスピリッツ』、『メタスラ』が、アトミスにプラットフォームを移すということぐらいだよね。

でそ　ネオジオの人気シリーズを続投するってのは悪くないんだけどさ、俺としてはなーんか物足りねえんだよな。

復活したケソ　ケッ、どうせ、ティンカー&リンカーやチチ&ネネ、麦ちゃんやリムルルといった特殊趣向向けキャラを集めて『アトミスわたしのおにいちゃん』とか作ってほしいとか……ノゴォォ!!

でそ　どうよ、キャンティマ万力の刑の味は。

まさ　実際に執行されたのを見たのは初さね、フェフェフェ。再びケソが失神したところで話を続けるが……ネオジオに比べて、アトミスが持っているアドバンテージといえば、安価で高性能、そしてカードシステムさな。

ブニョ　ネオジオにもカードシステムはあったけどね。

でそ　壊滅的なまでに認知されてないよな。一応、業界の先駆けなのに。

まさ　あとは、ネットワークにも対応しているという拡張性さな。こいつを使えば、過去のネオジオタイトルを大幅にバリューアップさせ、新規タイトルとして再誕させることも、ド・リームでは、あ、ネゥと思うさね。



現在、アトミスではネオジオの人気シリーズの移植が発表されているが……。

でそ　そう、そこなんだよ！　さっきも“ネオジオからの続投ラインナップがちょっと物足りねー”って言ってたのは、ネットワークやカード機能を十分に活かせるようなタイトルがねえじゃんよ！　ってトコなのよ。

ブニョ　今のところ予想されるのは、格闘なら戦績セーブやキャラカスタマイズ、『メタスラ』もキャラカスタムやアイテムのセーブ……といったトコぐらいかな？

でそ　やっぱ物足りねえなあ。例えば、『クロスソード』をネット対応型&多人数同時プレイにするだけでも、全然違うゲームになるだろ？

まさ　雰囲気的には『クエD』に近いものが出来上がる気がするが、ぜひ遊んでみたいタイトルといえるさな。

でそ　だろ？　そういうタイトルって結構あるような気がするんだよ。

ブニョ　なら、アトミスで復活させてもらいたいネオジオタイトルを、サクッと挙げてみようか。

よみがえれ魂 つれづれになるままに

でそ　俺的にはよぉ、ネオジオ＝格闘っつーこだわりを重視しない方がいい気がするんだよなあ。

まさ　ホム。我的にはネオジオ＝ガエルコって感じだがね。

ケソ　モイラはネオジオ＝チ



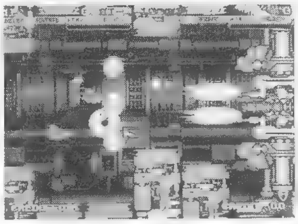
カードシステムとネット通信を組み合わせれば、過去のタイトルが生まれ変わる可能性も!!

猛者語録　今月から新担当になったことだし、猛者通のタイトルもいよいよ変更か!?　フンヌハ、スピス！（メガ鼻息）　現在の候補としては“ビックマグナム猛者通先生”や“モスっ子おしゃれ塾”、“ロミオの青い猛者”、“猛者通信ラッペ村”などなど。……全部だめだー（はさみまん）。



アトミスウェイブに引き継ぎたいネオジオの魂たち!

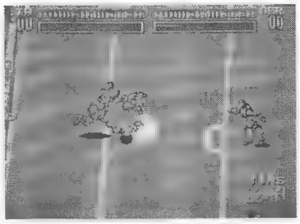
復活してほしいシューティングはKNKG!!



ネオジオ13年間の歴史に於いて、意外にもコンスタントに発表されていたシューティングゲーム。一度対戦を始めてしまうと終電を逃してしまうとの伝説を作った『ティンクルスタースプライツ』をはじめとして、酸性雨が降りしきる近未来を舞台に繰り広げた超重厚STG『ラストリゾート』、未だにセンスが色褪せないクールな良質ゲーム『ビューポイント』、『ブレイジングスター』などなど、現在ゲーセンに出してもインカム稼げそうなタイトルが、結構な数あるじゃないのさ!

アトミスのバリエーションを広げるためにも、シューティングの発売は急務だと思われるがどうか

復活してほしいアクションはKNKG!!

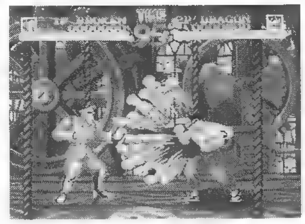


ネオジオのアクションといえば、一も二も無く『メタスラ』と言い切ってしまう腕白ボーイズが多い中、銀河最強の忍者が発奮する『ニンジャコマンドー』や、昨今のファンタジーブームに便乗して、『マジシャンロード』などをフカーツさせてみるのはどうか。

スポーツゲームもこのジャンルに入れるのなら、『2020スーパーベースボール』や『フライングパワーディスク』、『サッカーブロール』も、忘れてはナラーヌ子爵。

昨今のリアル志向のスポーツゲーを寄せ付けぬ、突き抜けた面白さを持ったタイトル群は、21世紀に残すべき財産だと思いまちゅ。

復活してほしい格闘系はKNKG(こなかじ)!!



すでに『KOF』や『侍』といった名作シリーズの移植が発表されたアト公であるが、ネオジオに埋もれさせるには「おおおおお惜しい」という格闘ゲームは多数存在する。正直なところ、世界観とキャラクターがハジケまくっていた『ギャラクシーファイト』、『わくわく7』、一部のちびっ子たちに猛烈な支持を受けたお手軽格闘『ブレイカーズ』などなど、復活を望むタイトルは結構ありやがるワケでありまして。メーカーが残っていたら『ファイターズヒストリーダイナマイト』や『ワールドヒーローズ』も復活希望。『鶍』システムで"最弱イチビリ決定戦"とかやってもらいたかったNE!

バレイっす。

ブニョ 疲れるのでいちいち突っ込みませんけど、確かにネオジオ=格闘というのは、ネオジオ後期についたイメージだと思うなあ。

でそ ゲーセンってのはよお、もっとバリエーションに富んだ品揃えを誇っていてほしいんだよ。どこに行っても同じような対戦格闘が置いてあるようじゃ、対戦を触る程度の野郎としては肩身が狭くてしょうがねえよ。

まさ 確かに、店内のビデオゲームの90%が格闘……という按配では、少々カタヨリーヌ公爵な気もするさな。

ケソ 対戦ツールにしたってさ『2020スーパーベースボール』のようなスポーツシリーズを復活させれば、十分その役割を担えると思う説。

でそ 今やるなら『3030ウルトラスーパーベースボール』か? GGXチームとか、金太郎チームとか、セクシーリアクションチームとかがあっても許す。

ブニョ チームのキャラクターをエディットできたり、球団ごとにきっちりとしたバックグランドストーリーなどを付ければ、いいゲームに仕上がりそうですね。



激オモロの『2020』シリーズ。キャラをちゃんと作り込んでリニューアル希望。

でそ 『鶍』の筐体を使えば、2on2での対戦なんかもモリモリできるわけじゃん。『フライングパワーディスク』とか、タッグでやれば超盛り上がると思うがどうか。

ケソ 『キングオブザモンスターズ』も、タッグでやればアツイであります!

まさ こうして考えると、格闘以外にも"対戦"で盛り上がれるタイトルが多いことに気付くさね。

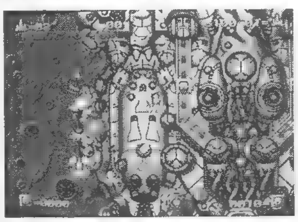
でそ やっぱ、『KOF』や『メタスラ』といった、ポピュラーなタイトル以外にも、ネオジオ全体を見回した上で、アトミスに引き継いでもらいてえって感じだな。

戦い終わって ～神々の黄昏～

まさ なんにせよ、筐体もの全盛の世の中にあって、お店に優しい基板もののタイトルを輩出してくれることは嬉しい限りさな。

ケソ そうッスね。アトミスには26年ぐらい頑張ってほしいところですë!

でそ 願わくば、幅広いジャンルのタイトルをリリースして、ネオジオの資産をうまく活用してほしいってトコだ。



シューティングはゲーセンに必要不可欠。アーマーを126個ほど増やした『Ⅲ』希望。

ブニョ じゃあ、話がまとまったところで、早速原稿にまとめてちょうだいよ。

まさ ……ウッ! 持病の癪が疼き始めティール。

ケソ ボク、ママンのお使いの途中だったよ。もう帰らなきゃ。

ブニョ おーっと、逃がさないよキミたち。

まさ むっ。ケソや、目くらまして逃げるっぺれ～。

ケソ おうさ! ライデンばりの毒霧をく～らえぃ～。

SE. ぶば!(毒)

でそ アゥ! 目が、目が～。

まさ あうし。こここここの隙にとんずらするっぺれ!

ブニョ 待てぇ～い。

ケソ な、ヌワニィ!? 目潰しの毒霧をくらったはずなのに!?

ブニョ フフフ……このブニョ野口、生来目が見えぬ! 目潰しなど効かぬわ!!

ケソ な、ナンタルチア!! つーか嘘つけ!

ブニョ はいはい。二人ともきっちりと原稿を書き上げるまでは編集部から一歩たりとも出ないようにね。

ダップセ ち、チビシ～。

(つづく)



『クイズKOF』や『ネオ&ジオ』など、クイズもオモロい。『クイズ探偵アト&ミス』も希望。

INFORMATION 相変わらず原稿が遅いうえに、微妙に文字数を間違えて困っちゃうダップセにやらせたいことや、猛者通信の感想などを送ってください。郵送なら〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「猛者チュウ」係、または電子メールでmosa@arcadiamagazine.comまで、どしどし送ってください!

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

季節は春！ 爽やかな陽気につられて、このたびデザインをリニューアルしちゃった当コーナー、今月もゲームメーカー各社の魂の叫びを耳をかっぽじって聞けー!! さて、今月は「身の回りの不要なモノ」について聞いてみました。春になると多くの人が悩む"花粉"や"虫"など、[illegible]に関する答えが多いようです。

今回の共通質問	投稿者	千葉県 ペンネーム あ君	質問	身の周りのこれだけは無くなってほしいモノはなんですか？

KONAMI
コナミ 吉田

「皆さん、元気ですか〜！」ということで。トレーディングカードを使った新しいプロレスゲーム『バトルクライマックス！』がいよいよ登場です。5月上旬には（ゴールデンウィークのころ）皆さんの近くのアミューズメント施設にもお目見えするかと思いますので、見掛けたらぜひプレイしてください。

http://www.konami.co.jp/

（最近、花粉、花粉、花粉……やっと楽になってきました）

SNK PLAYMORE
SNKプレイモア yuzuko

若干寒さは残すものの…すっかり春ですな♪ GWに本選が行われる闘劇会場にて、ブース出展してますので、ぜひ足をお運びください。夏発売予定のPS2タイトル、とうとうあの『KOF』が3Dでリリースされます。こちらもお見逃しなく！

http://www.snkplaymore.co.jp

たばこの煙。

AIKY

ポチにゃ〜ヘアタックの初級はヘビ一匹で発火してクリアが目標、達成したら上級のクリアするワザを発見しよう
2004.5 [illegible]

http://www.aiky.biz/

朝の通勤時の赤信号。（ずーっと青だったらいいなぁ）

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
彩京 開発部 よしだ

ゴールデンウィークなのです！ 今年は何をしようかしら。「旅行！ 温泉!! 懐石料理!!!」決まりです！ ところがいつも意気込みだけで気がついたら終わりに差し掛かっているのがよしだのゴールデンウィークなんですよね。よーし、今年は何かやるぞー！

http://www.x-nauts.com

たばこかな？ でも無くなってほしいことだらけですよね。

CAPCOM
カプコン 東京宣伝チーム テラ

この号が出るころには闘劇ももう間近ですね！ 闘劇のタイトルに挙がっている『ストⅢ 3rd』もファンの方々からはご要望の高かった、プレイステーション2版の制作&発売が決定！ これまた『ハイパースト2』に負けない豪華な限定版を鋭意制作中であります。スタッフ一同、こだわりまくりのこのタイトル、ぜひご期待ください。

パソコン関係のケーブル。

ADORES
アドアーズ 松沼

本格的に暖かくなってきましたね。さて、アドアーズでは亀戸に新店をオープンします。4月下旬のオープンですので、今月号が発売される頃は営業を開始しているでしょう。亀戸店は新たにビルを建てたピカピカの新店です。亀戸駅すぐですので、ぜひお立ち寄りくださいね！

店舗専用HP→ http://www.gamefantasia.jp/

パスワード、ですかね。自分で決めて、忘れてしまいます……。

SUCCESS
サクセス 販売促進部 より

元気ですか〜っ!! 元気があれば何でもできる！ 元気があればXboxでも出せる！ というわけで、『サイヴァリア2 The will to Fabricate』を8/26にXboxで発売します。もちろんXbox Live対応でスコアランキングも開催予定。みんなよろしく！

http://www.success-corp.co.jp

書類の山。

G.REVOLUTION
(有)グレフ アキラ兄さん

お待たせしました！ アルカディア大賞"ベストVGM賞"受賞記念（？）ということで『BORDER DOWN』の2ndアルバム発売が決定しました！ ご要望の多かったDC版新規追加曲収録を始め、盛りだくさんの内容！ 発売日は5/13で、当面はセガダイレクトでのネット販売のみになります。ただ今予約受付中！

http://www.grev.co.jp/

賃貸契約の「礼金」とかいらないよな！。

av
アミューズメントヴィジョン 広報 ウエ

『オーリーキング』のサウンドトラックが5月12日にドロップ。『JSR』シリーズでも定評のある長沼サウンドはアクセル全開。テクノありパンクありと多彩なアプローチの楽曲に加え、『オーリーキング』の未発表曲や『JSRF』のリミックス曲まで入ったファン必携の1枚。マジでカッコいいっス。

http://www.amusementvision.com/

二日酔いの朝は無くなってほしいです。

Sammy
サミー 販促GR 川口

五月病に悩む全国フレッシュマン待望のアレがもうすぐ登場するぜ！ AW-NET対応の『ネットセレクトサラリーマン金太郎』のことじゃあ！ 三人麻雀や大富豪やリバーシで出世プレイを満喫、そして昇天なんじゃぁあ!! ロケテストもやってるらしいから、見掛けたら夜露死苦な！

http://www.sammy.co.jp

電車の中でヘッドフォンをシャカシャカいわしてる人。

cave
ケイブ 広報 M

『エスプガルーダ』サントラ販売にはたくさんの方からご注文をいただきました。本当にありがとうございました。そして、5/27にはPS2『エスプガルーダ』ついに発売でっす!! アーケードでやり込んだ後は、自宅で覚聖しまくろう！

http://www.cave.co.jp/

ワン切り。

Alfa System
アルファ・システム NAOKI

ネットゲームが大流行の昨今。わが社でもネットゲームが猛威をふるっております。最もプレイヤー数が多いのは『ラグナロク』、あとは『FF』とか『リネージュⅡ』とか『ウルティマ』あたりでしょうか。アーケードでもネットを使ったゲームがトレンドになりつつありますが、私はそんなのとは縁遠いスタンドアローンなゲームを作るのでありました。

http://www.alfasystem.net/

紙書類です。どうしても増えて扱いが煩雑になりがちです。

VISCO®

ビスコ
広報
土築てつや

新入生・新社会人、そして普通の人たちと皆さまいかがお過ごしですか？　新しい生活を送っている人もいつもと同じ生活を送っている人も、春は出会いの季節ですからいろいろ楽しくやってまいりましょう！　いい人と出会えるといいですね。

http://www.visco.co.jp/

睡魔王。

TAKUMI

タクミコーポレーション
プログラマ
H

ども、プログラマHです。ついに4月になりましたね。昼間歩いていると新社会人らしき人たちをちらほらと見かけます。なんか、私もついこの間まで同じだったんだなぁ。と懐かしく感じた……り、ん、いつの間に一年たったんだ？　そんなはず無い、おかしい、きっと夢だ……。よし寝よ!!

http://www.takumi-net.co.jp/

休日に逆ギレする集金のおっちゃん。

Seibu

(有)セイブ開発
クマコ

こんにちは。代理5号の代理、クマコです。新学期を迎える春はいいですね。リセットした気分になります。友人の「隣」の会社に初出勤予定の人が、間違えて来てしまい、だれも気付かず、制服を着せ、ラジオ体操までさせたそうで……。どっちもどっちですが、私も気を引き締めよう！　っと。

「虫」。暖かくなるとコレがイヤ！

Hitmaker™

ヒットメーカー
西村ケンサク

お待たせしました。ようやく、よーやく！『アヴァロンの鍵 Ver1.20 新たなる召喚』の稼動が始まりました。初心者にもやさしくなっているので、これから始める人にもオススメ。アヴァロニストの皆さん、ゲーセンで初心者を見つけたらやさしくしてあげましょうね。

http://www.hitmaker.co.jp/

交通渋滞。

TECMO

テクモ
つっちー

E3の季節がやってきました！　今年も新作タイトルの発表や『DOA Online』の新情報など、どーんと出しちゃう予定です。また、E3を皮切りに、待ちに待った『NINJA GAIDEN』のオンライン「マスターニンジャトーナメント」もいよいよスタート！　目指せ、世界一！

http://www.tecmo.co.jp

めんどうなことすべて。楽してハッピーがイチバン！

SEGA®

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

「東京ジョイポリス」では7月16日までの期間限定でパスポートチケットの割引サービスを実施しています。例えば、3800円の大人用デイパスポートがナント2800円！　新しい友達ができたころだから、みんなで一緒に出掛けるなら今が絶好のチャンス!!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

身の周りに付いている「余分な肉」。

Yuki Enterprise

悠紀エンタープライズ
宣伝部
前田 涼

PS2版『サムライスピリッツゼロ』はなんと、あの二人が参戦いたします。かの天才、橘右京も認めた神夢想一刀流の使い手“黒河内夢路”と、すべては自らの欲のために動く策略家“萬三九六”＋その仲間。PS2用に新たに追加されたストーリーは必見です。PS2版『サムライスピリッツゼロ』もどうぞよろしく。

http://www.samurai-zero.jp/special/

たばこ。これがなくなれば平穏無事に過ごせます。

namco®

ナムコ
新井

ナムコプレゼンツ『世界化石発見！』。かって地球上を支配した巨大生物「恐竜」。彼らの繁栄と絶滅に秘められた謎とか新事実にはまったく迫らずに、偏屈者のひげ学者と金品に目のない女助手が、どこぞの砂漠を舞台にひたすら化石を掘りまくる。『世界化石発見！』はメダルコーナーで絶賛稼動中っす。

http://www.namco.co.jp/

秋元康の恋愛本。

AM2 SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
木原

MJ．NET認定雀士目指して頑張ってますか？　なるといいこといっぱいですので、ぜひとも目指してプレイしてくださいませ。夏には『VF 4 FINAL TUNED』や『Quest of D』も登場します。今年の夏は遊びまくってくださいね！　ほかにも発表してないタイトルがいくつかあります。何かはまだ言えませんけど……しばしお待ちを！

http://www.sega-am2.co.jp/

自分に影響するすべての花粉。

童 Warashi Inc.

佐々木

お花見って楽しいですね。屋外での宴会なんてバーベキュー大会かお花見ぐらいですし。そういえば聞いた話によると、外国の方でもお花見があるらしいんです。日本のように宴会するのではなく、森林浴感覚で桜の木のそばで散歩をするそうですが、でもやっぱりお花見は日本式が良いですよね！

http://www.warashi.co.jp/

大量の迷惑メール。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

みなさんお花見は行きましたか？　私は会社が浅草なので、隅田川の桜並木で花見をするぞ！と思いつつ結局今年も行けずに終わってしまいました。花の季節は短いですね～。そして、女の花の季節も短い……。と、20代最後の誕生日を直前に控え、ちょっとアセアセしているたぐりんでしたっ！

http://www.banpresto.co.jp/

下っ腹についてきた贅肉！　一応「身」の周りということで……。

メカトロ

セガ
メカトロ研究開発部
バブ　Taki

池袋ギーゴ近くのダーツバー「Bee IKEBUKURO」には、オリジナル機能を満載した最新フォトスタジオ「Bee STUDIO」があります。以前プリクラにはまってた人も、プリクラはあまり撮らない人も、このフォトスタジオの進化を一度お試しあれ!!　フライト専用シールも作れて、もちろん従来のノーマルな写真も撮れるし、スピードくじも付いたよ！

http://www.sega-mechatro.com/

私の贅肉（笑）。

¿質問箱?

今月の共通質問「身の周りでこれだけは無くなってほしいモノ」を編集部のメンバーにも聞いてみました。

猿渡	漠然としてるけど、冬っつー季節かな。一年中夏でいいや。
霜田	もう勘弁してほしいぐらいにある、血中脂肪、肝脂肪など。
杉田	埃を含む微粒子類（アレルギー性鼻炎のため）。
北裏	クソゲー。
伊丹	花粉（花粉症なので）、限定品（買ってしまうので）。
河野	不要なものすべて。片付けが苦手なので。
鈴木	寝坊癖と『北斗の拳』。
高橋	時計とカレンダー（時間や締め切りに追われる生活はイヤン）。
安藤	ぶっ放し（ゲームでも実社会でも。自戒を込めて）。
小沢	締め切りを守らない人（仕事が終わらないから）。
飯塚	昆虫（特に蛾とゴキブリ）。キライだから。
砂田	梅雨（チャリ通勤なので）、二日酔い（自分が悪いんですが）。
勝田	アイドルの居ないゲーム（？）（お願いですから発売してください）。
野口	クモ（某ファンタジー映画の完結編を見て、ちびりそうになりました）。

とまぁ、季節から癖、自分の不健康な部分に至るまで、さまざまな答えが返ってきました。さすがまとまりのないアルカディア編集部って感じでしょうか。

さて当コーナーではゲームメーカーに聞いてみたい質問をハガキとメールで大募集しています。採用された方には、アルカディア特製QUOカードをプレゼントしちゃいますよ。お便りをお待ちしております。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

SEGA WOW™

SEGA WOW
うき

最近ずっと気になってることがあります。うちのドラゴンの手つきです。なんであの手つきにしているんだろう。確かにファンキーだけど。TAITOさんの恐竜みたいに動かしたらあのファンキーな感じがもっといけて見えるのかも。ああ、僕らも動かしてみたい……。

http://www.segawow.com/

捨て忘れた週刊漫画が邪魔。

TAITO®

（株）タイトー
専属MC
松桐坊頭

新アルカディアカップ第1戦、まもなく終了です。今回から少し趣向を変えまして、舞台を匠モードでしかも車種限定でなくクラス限定としてみましたが楽しめましたか？　松桐的には匠モードが加わったことにより実現できたレースかなと思ってます。これからもいろいろな事を提供したいと思ってますので『バトルギア3』をごひいきにしてくださいませ。

怪しげな生命体かな。これからの時期、知らないうちに居るから（笑）。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

最新のVGMリリース情報に加え、
VGMの現在と未来を探求し続ける「VGMラボ」。
2回目となる今月は、ロックファン感涙のあのアーティストから読者へのメッセージあり、
さらにはVGMファンの心をくすぐり続ける"めがてん"細江氏のインタビューありと、
濃密な内容でお届けしよう。

New Release



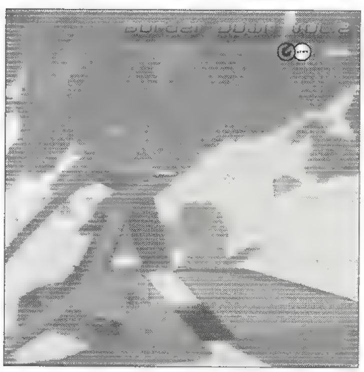
Ollie King Original Soundtrack

ウェーブマスターエンタテインメント／WWCE-31037　5.12 On Sale　￥2,400 (tax in)

1 Boarder 70　2 Let It Go　3 Too Fast　4 Funk to the Top　5 Brother Goes Away　6 Teknopathetic (e-Pop 'n' Disco 80's Mix)　7 The Concept of Love (The Concept of Passion Mix)　8 Boarder 70 (Somethin' Jazzy for Your Mind Mix)　9 Ollie Groove #1　10 Ollie Groove #2　全10曲

ロック的なスピード感とヒップホップのリズムのうねりとがミックスされ、最高に心地良いサウンドを聞かせてくれる『オーリーキング』。そのサウンドトラックが早くもリリースされる。ゲームのムービーや壁紙まで入ったお得な1枚だ。

なお本作の楽曲はコンシューマーの人気タイトル『ジェットセットラジオ』シリーズの長沼英樹氏が手掛けており、『ジェットセットラジオフューチャー』のリミックス曲が2曲収録されている。



BORDER DOWN SOUND TRACKS -Vol.2-

スーパースィープ／SIRN-1011　5.13 On Sale (Web通販限定)　￥2,100 (tax in)

1 No good place　2 Purple Town　3 Sheffield Shaffle　4 Prot # 8' "Digital Trip"　5 One minute of love - remix -　6 Border Line - remix -　7 Go Ahead　8 They fly like a bird　9 Starlet　10 Morning kisses - advance -　11 Four Roses　12 R.A.i.N　全12曲

VGMファンから既に大きな評価を獲得している『BORDER DOWN』。コンシューマー版で使用されたREMIX曲のリリースを望む声が多く、Vol.2という形で登場することになった。サウンドを手掛ける渡部"Yack."恭久氏の新曲やロングバージョンも収録。サウンドに力を入れ、それがプレイヤーから支持された作品だからこそできた1枚だ。なお、販売はセガダイレクトの通販限定。購入時はこちらのURLへ。
http://segadirect.jp/



beatmaniaIIDX 10th style Original Soundtrack

コナミメディア／KOLA-066～7 (2枚組)　5.19 On Sale　￥3,500 (tax in)

5.8.8. ／ dj nagureo、desolation ／ Mr.T、Don't forget ／中山結衣、Let's run ／ Mitsuto Suzuki、Ready To Rockit Blues ／ SLAKE、Think of me ／ good-cool feat. Sana、ASTRAL VOYAGE ／ EeL、COSMIC RAISE ／ Toshiji Katoh、DoLL ／ TËЯRA、Freezing atmosphere ／ Twin AmadeuS、GRADIUS -FULL SPEED- ／ Mr.T、JAM ／ TAKA with Junpei & 三上、NO DOUBT GET LOUD ／ ASLETICS、PLATONIC-XXX ／ platoniX (RB style)、どんなときも。／ Mr.T と Brother Hiro、ALIEN TEMPLE ／ PINK PONG、BABY LOVE ／ Noria、Back Into The Light ／ Sota Fujimori、CARRY ON NIGHT (English version) ／ platoniX (EURO style)、choo choo train (dnb mix) ／ SLAKE feat. MIKA、Daisuke ／ Y & Co.、Drop on the floor ／ good-cool　ほか、全??曲

3月にリリースされたリミックスアルバムに続いて、『10th style』のメインサントラが登場。「ベスト盤を作る」というコンセプトにふさわしく、2枚組で2時間を超える大ボリュームで、参加コンポーザーがさまざまな手の内を見せてくれる。もちろん新曲はすべて収録、ロングバージョンも楽しめる。

ファンなら初回封入特典となっているオリジナルエントリーカード(GOLI氏の描いた販促用ポスターイラスト)もぜひ入手しておきたい。



GUILTY GEAR XX in L.A VOCAL EDITION

ティームエンタテインメント／KDSD-00038　5.19 On Sale　￥3,150(tax in)

①KEEP YOURSELF ALIVE II [SOL'S THEME]　②BLUE WATER BLUE SKY [MAY'S THEME]　③BURLY HEART [POTEMKIN'S THEME]　④WRITHE IN PAIN [MILLIA'S THEME]　⑤FEEL A FEAR [EDDIE'S THEME]　⑥EXISTENCE [VS ASSASSIN'S THEME]　⑦MOMENTARY LIFE [BAIKEN'S THEME]　⑧LIQUOR BAR & DRUNKARD [JOHNNY'S THEME]　⑨HOLY ORDERS (BE JUST OR BE DEAD) [KY'S THEME]　⑩BLOODSTAINED LINEAGE [TESTAMENT'S THEME]　⑪陰祭り [INO'S THEME]　⑫NOTHING OUT OF THE ORDINARY [SAME CHARACTER]
全12曲

GGXXのヘビーなギターサウンドをバックに、アメリカのハードロックボーカリストが歌ったらどうなるのか？　GGXXサウンドを聞いた者ならだれしも思い描きそうな夢を実現してしまった作品だ。

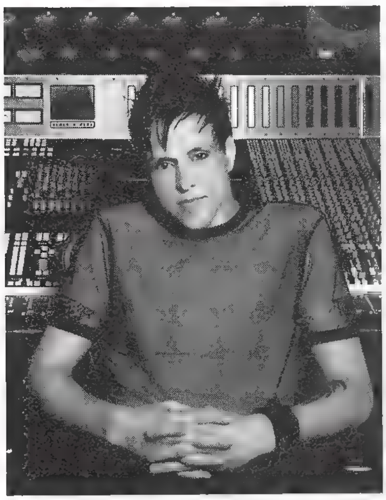
先月のインタビューでご登場いただいた鈴木高雄氏プロデュースの下、オージーのボーカルやリンキンパークのエンジニアリングで有名なジェイ・ゴードンが全面協力。アメリカの個性派ボーカリスト3人が、ひたすらラウドに、熱く、新たな魂を吹き込んでいる。

Messages

"GUILTY GEAR XX in L.A VOCAL EDITION"

『GGXX』のヘビーなサウンドに、
アメリカのハードロックアーティストのボーカルという
夢の組み合わせが実現した
「GUILTY GEAR XX in L.A VOCAL EDITION」。
プロデューサー鈴木高雄氏のご協力により、
参加アーティストたちから直接コメントを貰うことができた。
GGXX サウンドの新たなる地平に足を踏み入れてみよう。

【質問内容】Q1.GGXX のサウンドを聞いた時にどう思ったか？
Q2.レコーディングしてみての感想は？
Q3.日本のGGXXファンへメッセージを!!



スーパーバイザー

Jay Gordon

サンフランシスコ出身のジェイ・ゴードンは、米国のサイバーロックバンド、ORGY(オージー) のボーカリスト兼リーダー兼プロデューサーである。ちなみに、グループ名であるORGYは「底抜け騒ぎ」「やり過ぎ」という意味。ハードロックバンドKOЯNのファミリーでもあるジェイは、LINKIN PARK や KOЯN といったロック界の顔役であるモンスターバンドのプロダクションやリミックスも手掛けている。

1. このサウンドトラックの話を聞いた時、どんな作品になるか想像がつかなかったんだ。本当にこのサウンドトラックが好きになったのは、ミュージシャン達のすばらしい才能に気づいてからかな。ドラムも、ギターも、ベースも、キーボードも、みんな、素晴らしいね。だからこそ、このサウンドトラックの制作に参加したかったし、ボーカルのアレンジも手伝いたかったんだよ。
2. 俺は実際歌ってはいないけど、歌以外で携われた内容に満足している。すごいいい作品に仕上がったよ。俺たちがアメリカで作ったこの音楽が、日本でも気に入ってもらえるといいね。日本の素晴らしいスタッフと一緒に働けて楽しかった。それから、タカオは素晴らしいプロデューサーだよ。
3. みんなにこの作品を楽しんでもらえたらうれしい。俺たちは最高の音楽を作るためにものすごく頑張ったんだ。だからファンのみんなはこれを聞いて、GGXX の世界に酔いしれてくれ。



ボーカリスト

Matt Zane

SOCIETY1 のリーダー兼ボーカリスト。白く、細く、悪魔的に美しいルックスとは裏腹に、地獄の底から響くようなシャウトが特徴的だ。普段からめったに笑わない人物らしいが、サウンドプロデューサーの鈴木氏は会うなり彼を爆笑させたそうだ。

1. すごく渋くて格好いいことに驚いた。それに、歌詞と音楽が合っている。これなら歌に俺の不吉な悪の部分をさらに盛り込めるだろう。
2. プロジェクトをより良いものにするためのサタンの暗示は、アーティスティックな努力、それだけ。
3. 耳だけで聞かないで心で聞け。言葉の向こうにも意味が隠されている。

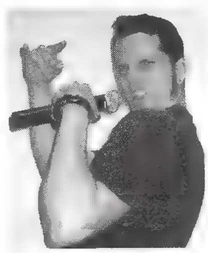
1. 俺の好きな感じの音楽だったから、すぐ引き込まれたよ。歌詞もプレイヤーも最高！
2. 今でも歌い出しちゃうね。メロディーもハーモニーもすごく良くて、出来上がりに満足してる。スタッフのみんなに感謝してるよ。
3. ゲーム同様、みんなに気に入ってもらえるとうれしいな。



ボーカリスト

FIJT

インダストリアルユニットのKidney Thieves においては、Christian "Fijt" Dorris 名義でベーシストとして活動。彼の突き抜けるようなハイトーンボーカルと厚みのあるコーラスワークを、このボーカルエディションで体験せよ！



ボーカリスト

Mike

ロサンゼルスをベースに活動しているヘビーロックバンドGeneral X のボーカリスト。その乾いたパワフルなボーカルと陽気な性格は、アメリカのイメージそのもの！　彼のボーカルを聞かずして、「ヘビィだぜ」とは言えないぜ！

1. 初めてこのサウンドトラックを聞いた時、歌いたいと思った曲がいっぱいあった。「素晴らしい曲を台無しにしないように」と思ったからね、かなり難しかったけど頑張ったよ。
2. ボーカルがプラスされて、音楽が完成したって感じだね。最高傑作だよ!!　ボーカルとすべての音が融合して素晴らしい音楽になった。このサウンドトラックは俺のお気に入りになったし、こんな素晴らしい作品の制作に参加できたことを誇りに思うよ。
3. 日本には GGXX のファンがたくさんいて光栄だ。みんなにこの傑作を楽しんでほしい。それから最後に一つ。夢は、行動を起こすまでは想像でしかない。だから、自分が思う通りに夢を実現するんだ。自分を信じろ！

Interview

テーマ：VGMのキーパーソンが思うこと

細江“めがてん”慎治



最近では「ストリートファイター Tribute Album」という豪華コンピレーション、渡部"Yack."恭久氏のアーケード復帰、それにVGM初となったクラブイベント"GAME LEGEND"への参加など、新旧のVGMファンを取り込み得る企画や画期的な企画、そこに必ずあったのが細江慎治氏の名前である。彼こそ現在のVGMシーンの鍵を握る「キーパーソン」ではなかろうか？

細江慎治（ほそえ しんじ）　ナムコ時代は『ドラゴンスピリット』、『アサルト』など数多くのVGMを手掛ける。現在は音楽制作会社「スーパースィープ」を立ち上げ、アーケード、コンシューマー、PCなど、ゲームミュージックを中心に幅広い音楽を制作する。「めがてん」という愛称の由来は、雑誌に掲載されたAMショーの写真の一部に入っていた細江さんを当時の上司が見付け、「目が点になっている」と指摘されたことが由来。

細江氏がまとう重力

―細江さんは現在のＶＧＭ業界の第一線で活躍されてますよね。これは、細江さんご自身が仕掛けていることなんでしょうか？

細江　私から仕掛けるということは、あまり無いんですよ。例えばサントラのメーカーさんが企画を立ち上げて、コンポーザーさんを探しているときに「だれかいない？」と声を掛けられる、といった具合ですね。そして、私の知り合いを紹介しているうちに、結果的に関係しているという感じなんです。

―今まで、そして現在のＶＧＭシーンでも活躍されているからこその人脈ですね。

細江　ずっと現場に居たい、というのは常にありますね。僕らの年齢だと管理職になりかねませんから、そうならないようにしています（笑）。

―近いうちに、アーケードゲームの音楽を細江さんがメインで手掛けられる予定は？

細江　すぐ、という話ではないんですが、あるメーカーさんの方から「今年か来年ぐらいにどうですか？」というお話は来ています。その件が通ったとすれば、久々にアーケードのメインＶＧＭを手掛けることになりますね。

―それは期待を抱かずにはいられませんね！では、「こんなＶＧＭを作曲してみたい」というご希望はありますか？

細江　最近のＶＧＭにはいろいろなものがあり過ぎますね。気分的には最初の方に戻ってみようかと。「え〜、今の時代にこれ？」みたいな（笑）。『ストリートファイターＥＸ』の音楽を作った時のような、ベタでメロディーの強い、懐かしめのＶＧＭをやってみたい、とも思っています。もちろん、ゲームの内容とメーカーさんの意向を踏まえた上で許されればの話ですけど。

ＶＧＭは進化しているのか？

―ハードが進化した現在のＶＧＭですが、何か思うことはありますか？

細江　ストリームができるアーケードボードになったので、良くも悪くも普通のＣＤと変わらなくなってしまいましたよね。

―良くも悪くも？

細江　良い点は、ゲームの世界だけでやってきたのではないミュージシャンの音楽でも入れることができること。悪い点は、手軽に作れるようになった分だけ、裾野が広がり過ぎたこと。突っ込んだＶＧＭが作られず、実は底の浅いものばかりになっているのでは、なんて思います。シューティングゲームみたいに一連の流れがあるゲームの方が、いかにもＶＧＭという感じがしますね。

―例えばシューティングのＶＧＭを作曲する際、細江さんが心掛けていることは？

細江　そうですね、メーカーさんの依頼の中で「じゃあシューティングなんで、それらしい曲を適当によろしくお願いします」なんて言われると、少しつまらないですね（笑）。やはり作品のバックグラウンドなり、自機の設定画が多少でもあったりすると、こっちも盛り上がるし、音楽的な演出がしやすいですね。

―最近は多くのアレンジを手掛けられていますね。細江さんがアレンジのお仕事で気を付けていることは？

細江　そんなに無いですね（笑）。どちらかというと、原曲に正しく作るのか、原曲をブチ壊すのか、その方向性が決まっていれば問題ありません。壊すなら好きにブチ壊すという感じですし（笑）。最近アレンジの仕事をやっていて悩むのが、完成されている曲をアレンジするときですね。ＣＤＤＡのレベルで作られているので、そこからアレンジするといっても……壊すしかないんですよね（笑）。

―なるほど（笑）。今後スーパースィープという会社で手掛けていきたいことは何ですか？

細江　埋もれたゲームのＣＤを出していきたいですね。「え？　このゲームのＣＤをだれが買うの？」みたいな、ちょっぴりいるファンのために（笑）。大手では商業的にある程度採算を見込まないといけないのですが、ウチ的には売上げ数百枚でも面白ければいいかな（笑）。

―実現を楽しみにしております（笑）。ところで、細江さんにＶＧＭラボの名誉博士になっていただきたいのですが……。

細江　私でよろしければ、いくらでも（笑）。

―ありがとうございます！　これからも度々登場していただきたいと思います。

細江　今後、このコーナーで「ひとり2ちゃんねる」みたいな毒を吐かさせていただきます。どうか読んでくださいね。

（敬称略　4月9日・東京 品川区　スーパースィープにて収録）

Video Game Music Laboratory



音楽コラム

4/4 どんたんどどたん

「番外編・お答えします（×2）」

第十二回
Text by SEIYAMA

さあ、皆さん！　春本番、ゴールデン・ウィークですよ！　風薫る新緑の中、ドコへでも好きなトコロへ行ってらっしゃい！（……と妙にハイテンションかつヤケクソなのは、きっと今年も仕事だから・泣）

そういえば、この号が出るころには数日後に控えていますね。「何が？」ってアナタ、そう「闘劇」ですよ「闘劇」！　今年も各地から集った猛者たちが激闘を繰り広げることでしょう。個人的にも今年の「闘劇」は楽しみです。なぜかって？　それはまだ言えない……モゴモゴ……と、日夜守秘義務と闘っているSEIYAMAです。そんなワケで回を重ねて連載第12回（相変わらずまとまりの無い文頭のあいさつで申し訳ありません）。

おかげさまでこの「どんたんどどたん」も、連載を始めてかれこれ1年が経過しようとしています。そこで今回は「プレ1周年記念企画」ということで、これまでに皆さんから寄せられた質問のうちいくつかをピックアップして、そのお答えを掲載してみたいと思います。

まずはコレ、「サンプリングって何ですか？」日本語にすると「標本化」となり、簡単にいってしまえば、楽器音などの「音」を数値化して記録することをいいます。みなさんも「サンプラー」という言葉は聞いたことがあるんじゃないでしょうか？　サンプリングした音を、鍵盤やパッドでトリガーして鳴らすことのできる楽器の一種です。CDの音も「サンプリングされたもの」であるといえます。最近のSynth.の多くは、サンプリングされた楽器音などを基にして音創りをする方式が主流になっています。だから「リアルな音」がするわけですね。

サンプラー黎明期、「犬の鳴き声」をサンプリングして、犬に「歌わせる」というようなことをして喜んでいた人がたくさんいました（SEIYAMAもその一人）。サンプリングされたデータの「読み出し速度」を変えることで、ピッチを変えることができます。ただし、元音のピッチと離れ過ぎてしまうと、似ても似つかぬ音になってしまうので、PF（ピアノ）の音をリアルに鳴らそうと思ったら鍵盤一つずつ、つまり「88個」の音をサンプリングしなければならない（実際には強弱ごとにサンプリングする必要があるので、もっと多くなります）のですよ。

……と、この勢いで続けると誌面が尽きてしまいそうです。我ながら文才の無さにウンザリですが、分かっていただけましたか？

さて、ではもう一件行きましょう。「効率的な曲の覚え方は、ありますか？」という、22才のピアノ弾きの方からの質問です（って、ラジオみたいだなぁ）。

楽譜に記された楽曲を暗記する「暗譜（あんぷ、と読みます）」の方法についてですね。「楽譜見ながら弾ければいいんじゃない？」と思われる方もいるかも知れませんが、我々みたいな仕事の場合、それを許さないことが多々あります……ステージの上とかね。なんかそーゆーのってROCKじゃないですもんね。

コレはですねぇ、「体で覚える」しかないのですよ。何度も反復練習して体に染みこませるしかない……と言いたいのですが、ソレだけじゃありません。「耳」を使うと能率アップします、ホントに。弾きながら、聴きながら覚えるという方法ですね。実際SEIYAMAの周囲にもそういう方がいっぱいいらっしゃいます。頭の中でイメージした通りに指や体を動かす……これってすごく大事なことだと思いますよ。なぜ楽器を弾くのか？　それは「音楽を奏でるため」なワケで、だとしたら音からつかんでいった方が分かりやすい、ということです。いわゆる「耳コピ」のための聴力を養うこともできる（と思います）ので、同じような悩み（？）をお持ちの皆さん、ぜひお試しあれ。

というワケで、いつもと違う趣向でお送りしましたが、いかがでしたでしょうか？　引き続き、みなさんの質問お待ちしてます。

では、また次回！

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストを務めていた。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。住所・お名前（本名&ペンネーム）を書くのもお忘れ無く。お待ちしております。



マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～新作ゲームをクーポンで体験！～

5月といえば、ゴールデンウィーク！ 休みもいっぱいうれしさいっぱいで、新作ゲームもいっぱい！ そんな新作ゲームをクーポンで体験。お気に入りのゲームが見付かるかも!?

アルカディアクーポンニュース 改

行きつけのお店がクーポン店になっているかも!?

加盟店増加！ そろそろ全国制覇も近い!?

今月の新店舗

GAME PLAZA オレンジハウス(大阪府)、アミュージアム岸和田店(大阪府)、タイトーステーション天神(福岡県)が新規加盟！ クーポンを持って遊びに行ってね。

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	Waiwai広場	津島市蛭間町字桝田298	☎056-728-3433
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F（昭文堂書店）	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	NEW!! GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	NEW!! アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-8	☎0852-27-6428
	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	プリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	NEW!! タイトーステーション天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタ by SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2：**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3：**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.13

神奈川県 プレイシティキャロット伊勢佐木町店

アクセス
JR京浜東北線関内駅より徒歩5分、伊勢佐木モール奥、「オデオン」向かい。

営業時間
7:00~25:00

対応ゲーム
ビデオゲームのみで使用可能。

スタッフより
ナムコの直営店ではめずらしく、「ゲームセンター」という感じの店舗です。クーポン持参で楽しもう。



富山県 セガワールド豊田

アクセス
産業道路沿い「下富居口」バス停より徒歩1分。大駐車場も完備しております!!

営業時間
10:00~24:00(お盆や正月には延長もあり)

対応ゲーム
ビデオゲームコーナーにて、スタンプ1個につき1プレイお楽しみいただけます。

スタッフより
「頭文字D3」、「MJ2」が熱いお店です! 大会もあります! 皆さま当店へぜひご来店ください!





新クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では1日1回使用が原則です。
- ●クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- ●アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
埼玉県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1~2F	☎047-395-1119
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149 .
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	ゲームインさんしょう駅前店	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1:アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

3月21日 時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな相いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

アゲハ
70,281,040
GFA2-ISO@ラスボスでボム自動発動
デイトナIII(埼玉)

タテハ
69,705,000
Clover-HPW-TAC
西千葉スターダスト(千葉)



トップの2名、他者の追随を許さず

じわじわとスコアが伸びてきた本作だが、ついに【アゲハ】で7000万点の大台を突破した。しかもこのスコアはラスボス戦で、覚聖中に攻撃を受けオートボムが発動した上でのもの。約100万点落ちという、痛恨のミスが無ければさらに伸びることになる。

各場面の点数効率が以前とは比較にならないほど上がっているようだが、これだけのスコアをたたき出せるのはいまだに「ISO」「TAC」の両氏だけ。

初回からこれまでトップの顔ぶれがまったく変わらないという状態が、いまだに続いている。

通常モード タイプB
389,710,825
ドキュン㊘スコアラーT³-SBS-K.K
GAME 702(北海道)

裏2周目 タイプA
429,749,722
zuho様曰く「何死んでんの!?」@㊏㊎
GAME IN ナミキ(東京)

裏2周目 タイプB
390,251,325
ZAP
GAME IN ナミキ(東京)

ナミキ勢強し!

今回の【裏2周目 タイプA】は1周2.34億、2-5までノーミス、ALL時残2・ボム0という内容。これからはボム使用数をどれだけ減らせるかが焦点か? 一方【裏2周目 タイプB】は1周2.12億、2-5突入時残5、ALL時残1。

タイプBはロックショットの弱さを、どこまでフォローできるかが勝負か。

最近活気付いてきた「ケツイ 絆地獄たち」。現在その中心になっているのが〈GAME IN ナミキ(東京)〉だ。

今回【裏2周目 タイプB】を更新している「ZAP」氏は遠征プレイヤーだが、まだまだナミキにはタイプAの「㊏㊎」氏、タイプBの「SYO」氏が控えている。



OutRun2

コース	タイム	ネーム	店舗
A：Tulip Garden	4'19"321	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
D：Imperial Avenue	4'17"241	ロボコップおめでとう	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
B：Metropolis	4'16"441	師匠すみません！サボりすぎました！	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
E：Cape Way	4'13"692	ロボコップおめでとう	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
C：Ancient Ruins	4'15"628	ロボコップおめでとう	アミューズメントスタジアム豊中(大阪府)
ハートアタックモード	1,826	END	トライアミューズメントタワー(東京)

SEGA PRESENTS OutRun2

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

限界近し!?

前回に続き、〈アミューズメントスタジアム豊中〉勢がタイムアタックの5部門を制覇！

カーブの曲がる方向とは逆にハンドルを回してから、すぐに曲がる方向に回すという、通称「フェイント技」を早期発見し、実用化していた豊中勢。この技が全国に浸透してきたにもかかわらず、2位以下に大差を付けてのトップスコア奪取には非常に驚かされる。

しかし、ほかのプレイヤーも黙っているわけではなく、多くのプレイヤーが着実に追い上げてきている。中でもAコースの「HIRO＊」氏と、Dコースの「EXCHANGER」氏の追い上げに期待したい。

フェイント技が浸透してきた今、今後も「IZK」氏をはじめとした豊中勢は、この差を守り切るのだろうか？　次回以降も目が離せないところだ。

DEMOLISH FIST デモリッシュフィスト

キャラ	スコア	ネーム	店舗
レオニード	32,493,600	デイトナ対大阪デイトナ対大阪ってしつこい	デイトナIII(埼玉)
ヴァネッサ	43,820,700	HTR-YAS	デイトナIII(埼玉)

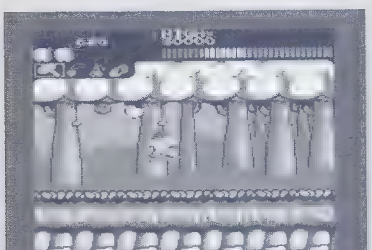
ガードアタックでヒット数を増やせ

ヒット数を多くすることが稼ぎの軸になる本作、現在ではボス戦はもちろんのこと、障害物を壊すパターンも大幅に進化している。

【ヴァネッサ】なら、横向きガードアタックの3連続パンチを、どれだけ多く当てられるかがキモ。ガードアタック→パンチのような繋ぎを、ある条件下で決めてスコアアップに成功しているのだ。

今回は4キャラ中2キャラの更新で、これまでとは違い大阪勢のスコアは無い。このままデイトナ勢が最後まで逃げ切るのだろうか？

WONDER BOY



横スクロールのジャンプアクション。ファミコンへの移植版である「高橋名人の冒険島」の方が有名になってしまったタイトル。

地形のスキ間に落ちたり、敵に触れると即ミスになる。体力ゲージは食べ物アイテムを取ると回復する。

2,545,650
TOR-字カッペ隊！
個人申請 アミューズメントノア高浜店(愛知)

仕込みプレイで残機潰し

ここ最近、オールドゲームの更新が顕著に見られたとはいえ、約17年ぶりという、気が遠くなる期間を経ての更新となった本作。今回の更新は仕込みプレイがカギになっている。

その仕込みとは、ゲームの特性を利用したもの。1面につき一枚フィールドに隠されているパネルを取っていくとE→S→C→1UPとなるのだが、パネルをCまで進めた状態でゲームオーバーになる。すると次のプレイ時には、いきなり1UPアイテムが出現するのだ。そして6-3で1機だけ残機を潰すが、潰すことでパネルを余分に一枚出せる。その結果、クリアまでに一つ余分に1UPを取れるので、残機数はノーミス時と一緒になる。システムを利用した賢い稼ぎに脱帽だ。

ハイスコア全国集計

3月21日
締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

サムライスピリッツゼロ	タイム	3' 07" 77	KFI-穴埋の太刀	GAME'S MILK (京都)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	シングル・エゥーゴ	20,473	ウッソ	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	チーム・エゥーゴ	31,847	ヒビキ、K助	ゲームBOX Q2 (愛知)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	チーム・ティターンズ	32,833	ヒビキ byミートジュンキムアツ	ゲームBOX Q2 (愛知)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	妙義　左回り	2' 53" 140	きんぐ@マサキング	イミグランデ相模原店 (神奈川)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	妙義　右回り	2' 53" 118	きんぐ@マサキング	イミグランデ相模原店 (神奈川)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	碓氷　左回り	2' 42" 004	RRL-渋谷英毅	イミグランデ相模原店 (神奈川)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	秋名　上り	3' 07" 992	イッテヨシ	大久保アルファステーション (東京都)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	いろは坂　下り	2' 58" 516	9・6@ 乱入受付中	イミグランデ相模原店 (神奈川)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	いろは坂　逆送	3' 12" 593	KTZ	中野ロイヤル (東京)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	正丸　往路	2' 56" 290	ク○ージー	大久保アルファステーション (東京都)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	正丸　復路	2' 58" 354	なおゆき@ さつまいも	イミグランデ相模原店 (神奈川)
頭文字D ARCADE ATAGE Ver.3	土坂　往路	2' 39" 850	KOU	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
ギターフリークス10thMIX	スタンダード	779,934,600	キタジョウ	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計 (福岡)
ドラムマニア9thMIX	スタンダード	664,653,450	NOBBY- YAMADA画伯	個人申請 プレイスポット トップ (神奈川)
バトルギア3 Tuned	中級B　順走	2' 06" 386	HUGO	ゲームハウスピットイン (愛知)
バトルギア3 Tuned	上級B　逆走	2' 57" 275	NEWN	ゲームスポットハロウィン (島根)
タイムクライシス3	1人プレイ	4,916,250	ATS@ さよなら名鉄の竈鐘踏切	個人申請 ゲームファンタジーランド キングジョイ (愛知)
ボーダーダウン	6B	287,697,590	HEI	個人申請 プレイハーツ 浅羽店 (静岡)
ボーダーダウン	6C	327,919,900	YOH	AMUSEMENT LAND KentaGon&KyontaGon (東京)
怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,768,573,370	MOR	東京レジャーランド小岩店 (東京)
クレイジータクシー ハイローラー	グリッターオアシス	819,883.05	TNT@ 879-GOは苦手!?	個人申請 クラブセガ金山 (愛知)
ポップンミュージック 10	キッズ	389,061	オッチー	ゲームランド おにごっこ
ゼロガンナー2	コマンチ	3,918,350	MGN-ひろせ "目標まであと少し!!"	GAME IN ナミキ (東京)
式神の城II	2P同時	6,818,608,670	ちゃ～みぃえんじぇる 毒りす	ゲームプラザ・ショールーム& SPOLA九品寺 (熊本)
怒首領蜂 大往生	タイプB	1,699,747,690	HRB -さようならMYS大先生の巻-	個人申請 ゲームコーナー UFO (東京)
スタートリゴン		780,680	SKM-地上絵㊫	個人申請 プレイハード50 津店 (三重)
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	369,106,390	UMC (ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー (東京)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアIIDX 10th style	INSTRUMENTAL	4,833	SYUN	釧路スガイ ゲームプルプル (北海道)
ビートマニアIIDX 10th style	TRANCE	7,339	S.-米	釧路スガイ ゲームプルプル (北海道)
ビートマニアIIDX 10th style	RISE	9,215	ZENO	ゲームランド おにごっこ (三重)
ビートマニアIIDX 10th style	J	5,887	SYUN	釧路スガイ ゲームプルプル (北海道)
ビートマニアIIDX 10th style	QUEEN	6,798	SYUN	釧路スガイ ゲームプルプル (北海道)
ビートマニアIIDX 10th style	VARIETY	7,194	SYUN	釧路スガイ ゲームプルプル (北海道)
このeタコ	とことん	644,800	パズループおじちゃん	プラボ浦上店 (長崎)
このeタコ	普通	426,100	パズループおじちゃん	プラボ浦上店 (長崎)
ポチッとにゃ～	ひとりでポチにゃ～	2,885,070	服部	GAME IN ナミキ (東京)
ポチッとにゃ～	ポチにゃ～アタック 上級	4' 51" 74	服部	ゲームBOX Q2 (愛知)
ポチッとにゃ～	ポチにゃ～アタック サバイバル	6,486	服部	ゲームBOX Q2 (愛知)
ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション		3,293,800	新作やったの十年ぶ 当時12才超手亀頭㊫	デイトナIII (埼玉)
スペースインベーダーアニバーサリー	BASIC VERSION	38,210	SG-ELF 37歳でロートル	ゲームBOX Q2 (愛知)
ぷよぷよフィーバー	るんるん	873,908	服部	ゲームBOX Q2 (愛知)
ぷよぷよフィーバー	わくわく	1,540,891	服部	ゲームBOX Q2 (愛知)
新・三国戦紀 七星転生		5,818,600	セイント	GAME'S MILK (京都)
サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト	シューティング	84,189,800	GFA2-ISO@ 開始1週間では上出来?	デイトナIII (埼玉)
サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト	バズ	192,164,100	ヤグたんの帯紐 クルクルしたいです@芋弟子	個人申請 (株)ラッキー中央店 フェリシダ (千葉)

講評

今回は**ビートマニアIIDX 10th style**から。シリーズを重ねるごとに、プレイヤーのスキルも上がっていて、スコア争いのレベルも高くなる一方です。ただし、どれだけうまくなっても、点数にムラが出やすい曲があることも事実。例えば【VARIETY】コースの1曲目〈GRADIUS-FULL SPEED-〉。この曲の高速部分など、一度外してしまうとフォローがしづらいところは、その典型といえるでしょう。こういった曲をどのようにさばくかが明暗を分けるでしょう。

このeタコは、ドラム缶が左右から押し寄せるという、一風変わったパズルゲーム。【とことん】モードはエンドレスではなく、レベル100でクリアとなります。どこまでコンボ数を増やしていけるかが、スコア稼ぎのポイントになるとのこと。

ポチッとにゃ～は「服部」氏の独壇場です。同氏は『ぷよぷよフィーバー』でも、ほかのプレイヤーを圧倒する活躍を見せており、〈落ち物パズル=服部〉という図式が見えてきています。

ハイパーストリートファイターIIは、過去の『スパIIX』【リュウ】のスコアにどれだけ迫れるかが見もの。最終的にはパーフェクト数と、ダブルK.O.もしくはドローで4ラウンド目に突入した回数が決め手になってきます。

サイヴァリア2は、これまでの同シリーズで結果を出してきた「-SO」氏がついに参戦。【バズタイプ】の方は予選6880万、2ボス、3ボス

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-5433-7212）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂大往生　集計部門（キャラ・コースなど）：ひたすらモード
スコア（タイム）：1,192,296
面数：3周目5面　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ　MkⅡ使用　残機×0　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です
名前　あるかでぃあん三軒茶屋店
電話　03-5433-○×△□
住所　東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム（最大20文字）：ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

◀ 個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア4月号・189ページの『オペレーションラグナロク』の講評において〈"ショボーン"こと「WSM-ちーまる」氏〉とありますが、「WSM-ちーまる」氏ではなく「ROBOCOP」氏の間違いでした。訂正するとともに、お詫び申し上げます。

また、アルカディア4月号・191ページの表内にある『ソウルキャリバーⅡ』は、「ソウルキャリバーⅡ Ver.D」、部門名も「タイムアタック」ではなく【アスタロス】でした。以下のように訂正するとともに、お詫び申し上げます。

ソウルキャリバーⅡ Ver.D	アスタロス	1' 26" 20	これで全キャラ？ ヘレティックさきお	個人申請 プラサカプコン 高知店（高知）

ソウルキャリバーⅡ Ver.D	キリク	1' 47" 15	来月はキアイ入れます ヘレティックさきお	個人申請 プラサカプコン 高知店（高知）
ミスタードリラー2	2000m エジプト	2,183,305	サインあーる	個人申請 ビーエルシー 大久保（千葉）
宇宙大作戦チョコベーダー		177.2%	GFA2-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
式神の城	結城　小夜	6,487,518,070	ON！	個人申請 アミパラ ウェルカム（岡山）
式神の城	ふみこO・V	5,536,761,390	美墨なぎさ	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
式神の城	金　大正	5,825,551,760	雪城ほのか	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
弾銃フィーバロン	タイムアタック	2,519,461	KDK-TAKEYUKI-	西千葉スターダスト
ステッガー1		5,635,300	偽DAB.Sって呼ぶな！ DBS	デイトナⅢ（埼玉）
ビートマニアⅡDX 4th style	トリップトラップ	4,322	YMG-Ⓒ	個人申請 チャレンジャー 追手門店（大阪）
バトルガレッガ	フライングパロン	14,573,820	静かに遊ばせてくださいDXP!! CYRⓢ	個人申請 ゲームオスロー 立川第2店（東京）
ストリートファイターZERO3	ベガ	5,916,100	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計（福岡）
ストリートファイターEX2	春麗	3,499,000	Sweets	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,142,600	M.T	GAME IN ナミキ（東京）
ウォーザード	タオ	4,730,200	鉄腕8号先生 Ⓒ今井神	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計（福岡）
オペレーションラグナロク	連付き	7,965,650	ROBOCOP	遊道楽箱崎店
オペレーションラグナロク	連無し	7,051,000	WSM-ちーまる	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計（福岡）
ストライカーズ1945	スピットファイア	2,253,800	中野龍三	GAME IN ナミキ（東京）
ライデンファイターズ2 オペレーション ヘル ダイブ	雷電MK-Ⅱ	112,547,840	モタモタなんてしてません！ ALZ-H・M	アババ天神橋店（大阪）
龍虎の拳2	ロバート・ガルシア	2,727,652	CYCLQNE- HURRICAME	GAME IN ナミキ（東京）
龍虎の拳2	ジョン・クローリー	3,850,220	軍人キャラは僕におまかせ！ CSTⓟ	GAME IN ナミキ（東京）
ストリートファイターⅡ'ターボ	ブランカ	1,641,700	ALZ-マスクド	アババ天神橋店（大阪）
ピストル大名の冒険	新Ver.	997,700	KSD-社長Ⓙ（終了）	トライアミューズメントタワー （東京）
ナイトストライカー	Rゾーン	97,072,300	HOLiNO	トライアミューズメントタワー （東京）
グラディウスⅢ	ビギナー　連付き	1,758,110	ふたなりプリキュア ほのかたんハァハァ～	個人申請 アリス金山店 （愛知）
最後の忍道	ノーマル	3,252,200	TN@放出東3丁目 ロイヤルの皆に送る！	個人申請 アクティロイヤル （大阪）
ダライアス	Wゾーン	5,788,810	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー （東京）
ダライアス	Zゾーン	8,728,060	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー （東京）
R・TYPE		2,472,100	最終ライン到達 戦国人	個人申請 ゲームセンター ドリーム（宮城）

で1ボムずつ使用だそうで、2億点を越える可能性は十分出てきたとのことです。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズは、毎月トップの使用機体が変わっているのがおもしろいところ。【チーム・ティターンズ】は、〈地上シャア専用ゲルググ×2、宇宙ガブスレイ×2〉、そして【チームエゥーゴ】は〈地上、宇宙通してガンダム〉となっています。

プレイ時間が4時間30分という長丁場なのが**クレイジータクシーハイローラー**。客を拾ってタイムを増やす→余ったタイムで永久ドリフトという流れは変わっていないようです。しかし、これだけ長いと気軽にプレイを始められないですね。

ここにきて盛り上がってきたのが**怒首領蜂 大往生**のタイプB。今回のトップは2-4レール地帯まで、ノーボムでマキシマムを回し、レール地帯でミスするが死に繋ぎ。ALLクリア時は、残0・ボム4という内容です。また、今回2位に2-2ボスで2ボム、ALLクリア時は残0・ボム2という16億4千万台のスコアが申請されています。次回以降も余力を残しているこの両者の戦いに注目しましょう。

オペレーションラグナロクの、大幅な更新には驚かされました。後半面の点効率がかなり上がっているようです。

龍虎の拳2は、必殺技をガードさせるのが主な得点源。稼ぎはもちろん、ドローなどもかなりの割合で完全パターン化ができるという、格闘ゲームでは珍しいタイトル。これをきっかけに、今後もスコア争いが盛り上がることを期待しています。

ハイスコア
全国集計

3月21日
時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、今月から参加したハイテクセガ豊田は、レトロゲームから最新ゲームまでを取りそろえる店舗。幅広いジャンルでのスコア申請に注目していきたい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	61,265,210	全コ連-満	ALL 5/6
2	ポップンミュージック 10 (キッズ)	381,946	11発売直前記念	ALL
3	ポップンミュージック 10 (フライング)	380,389	早く24日にならないかな～	ALL
4	ギガウイング2 (カート)	5京0082兆3194億5313万6400	7京までは頑張りたいです	ALL 連付 雷迅
5	セクシーパロディウス (オプション)	1,831,900	穴ウメ担当	ALL 連付

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,346,799,250	キュンキュン隊	ALL 壱式 7ミス
2	エスプガルーダ (タテハ)	57,905,980	TGA-BRI	ALL 6/6 100%
3	ぐわんげ (賀茂 源助)	40,115,537	カス	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	244,093,661	もり。	ALL 残×1 B×0
5	ぐわんげ (柊 小雨)	25,986,997	巫女師	ALL

GAME 702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル 1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	61,246,720	やっとキターVAN	ALL 残×5
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	389,710,825	ドキュン㊙スコアラーT3-SBS-K.K	ALL 残×5
3	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	356,520,457	攻めて勝てる超一流	2-5
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'41"17	ひっそり叩かれる超一流	ALL ギース
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,488,800	超一流のスコア祝いで	ALL 連付

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	69,705,000	Clover-HPW-TAC	ALL ノーミス 金塊939
2	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	345,571,565	N.O	ALL 残×0 B×1
★	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,519,461	KDK -TAKEYUKI-	ALL 2046人
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	613,445,410	穴ウメ美	2-5 B-S MAX2119Hit
5	1942	13,140,320	M@ヘタレシューター	ALL ノーマル

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	59,751,130	CSR	ALL 残5 枠6 バリア100% 寸止め記念
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	334,900	AAA	ALL オヤジチーム
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX (連邦)	13,862	アムロ・レイ	ステージ11 撃破数(CPU)41 ニュータイプランクC
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・エゥーゴ)	37,648	ケイ	ALL 37 B
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ (シングル・ティターンズ)	37,589	ヤザン大尉	ALL 35 S

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	356,669,264	男の中の男	2周ALL
2	エスプガルーダ (タテハ)	59,403,940	カレー丼食って帰れ！	ALL 残×5
3	ストライカーズ1999 (X-36)	2,231,300	水子×1 11万円落ち	2周ALL 連付 残×0 B×0
4	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	1,152,000	パソコン買いました。	2-4 連付
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,476,000	2周クリアしたのは間違いない！	2周ALL 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,826	END	ALL ゴールC (右左右左)
★	ピストル大名の冒険 (新Ver.)	997,700	KSD-社長Ⓙ (終了)	ALL 集計可能 Ver. 連付 残×0
★	ナイトストライカー (Rゾーン)	97,072,300	HOLiNO	ALL Rステージ ALLパシフィスト Hで4万落ち Aボス LS安定パターン構築
4	ホットドッグストーム	1,118,520	天聖龍の全一は虚スコってマジ？	ALL 残×0
5	サイヴァリア2 (シューティング)	58,505,200	筑波に2ないっすU-2	ALL グル瞬殺 愛が足りません ※1/12のスコアです○店

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ステッガー1	5,635,300	偽DAB.Sって呼ぶな！DBS	ALL 連付 オリバー新ネタ×3使用
★	ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション	3,293,800	新作やったの十年ぶり 当時12才超手亀頭㊙	ALL 連付 R41 Xリュウ
★	サイヴァリア2 (シューティング)	84,189,800	GFA2-ISO@開始1週間では上出来？	ALL グル自爆+1ミス
4	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	1,369,714	SPD-Y.I	ALL
5	究極タイガー	10,000,000+α	パイズリされながら飛蹴RMN？闘リョウ㊙	4-9で達成 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 10th style (INSTRUMENTAL)	4,833	SYUN	ALL 2157-519-36-0-1
★	ビートマニアIIDX 10th style(TRANCE)	7,339	S.-米	ALL 3303-733-37-2-17
3	ビートマニアIIDX 10th style (RISE)	8,918	SYUN	ALL 3963-992-98-2-20
★	ビートマニアIIDX 10th style (J)	5,887	SYUN	ALL 2668-551-40-5-9
★	ビートマニアIIDX 10th style(QUEEN)	6,798	SYUN	ALL 3040-718-37-1-12

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル (タイプA)	2,768,573,370	MOR	ALL 残機×2 残ボム×0 エキスパ強化
2	ビートマニアIIDX 10th style (INSTRUMENTAL)	3,433	只今200円	ALL
3	ビートマニアIIDX 10th style (TRANCE)	4,651	100円希望	ALL
4	ビートマニアIIDX 10th style (QUEEN)	5,136	同じく100円希望	ALL
5	ビートマニアIIDX 10th style (RISE)	6,165	同じく100円希望	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	62,021,050	SIZ	ALL 残6/6 バリア75% 金907
2	サイヴァリア2 (バズ)	97,647,300	西野つかさのスールDQN-DTB留学反対	ALL ケイたんやったよ！バカってグラるか
3	サイヴァリア2 (シューティング)	57,362,000	ひがし@P.R.E.	ALL クリア重視の為、点数がかなり落ちている
4	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	237,096,417	SND-ケイブ狂-F.O	裏2-5 2-3ボス前までノーミス
5	ストライカーズ1999 (X-36)	3,205,700	ERT上尾人	使用ボム3発。もう満足です。

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	55,059,540	タツタオカワリ。TGA-け～はち	ALL 金430 1P ライフ5/6 バリア100%
2	エスプガルーダ (タテハ)	60,985,930	プロギアがやりたい!!KYT	ALL 金900 1P ノーミス バリア100%
3	式神の城II (日向 玄乃丈)	4,894,862,080	ハバネロ分が足りないTGA-KHC	ALL 弐式
4	式神の城II (ニーギ・GB)	4,248,747,560	TGA-GOL@ハグハグされてぇい…	ALL 壱式
5	式神の城II (金 大正)	4,858,365,370	不動ゲッツ!! @KYT	ALL 弐式

ゲー事典
■プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html ■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 702（北海道）
移転話が先に進まなくて、不安定な日々を過ごしております。

●釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）
当店では、長さんを殿堂入りさせるべく計画しています。

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
誉めずにたたいて伸ばす方針で新年度を迎えたいわけです。

●プラボ新潟店（新潟県）
今回もスコアランキングへのご参加どーもです!! 最近、スコア申請がめっきり減ってきております（泣）。ランキング対象台を増やしていくので、これからの当店に期待してください！

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
そろそろ新しい話題がほしいところですね。この号に期待の新作情報が掲載されていることを祈ります。と、ばかり言ってられないので、今、発売されているゲームを盛り上げていきますか!!

●ゲームビンゴ（千葉県）
この号が発売されるころには、『ポップンミュージック11』や『ザ・ランブルフィッシュ』、『ドラムマニア10thMIX』が入荷されているかな？ 今後も新作を多数入荷予定なのでぜひご来店ください。

●西千葉スターダスト（千葉県）
レトロゲームを多数入荷しております。『1942』、『ダライアス外伝』、『ガイアポリス』、『ネビュラスレイ』、『マクロス』などがあります。連射装置が整っていますので、ぜひ遊びに来てください。
BY スコ担

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『サイヴァリア2』（シューティング）の全一スコアを送り忘れてしまいました。申しわけございません。 BY スタッフ一同

●大久保アルファステーション（東京都）
現在、当店では対戦台を増設中です。3階フロアには19セット、2階フロアには6セット、地下フロアには9セットが稼働中です。もちろん、すべて1プレイ50円です。ご来店お待ちしております。

●GAME IN ナミキ（東京都）
広島からお越しのZAP様、次回のご来店時には東京で広島風お好み焼きを食べませんか？

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよフィーバー（わくわく）	1,540,891	服部	ALL
★	ポチッとにゃ～（ポチにゃ～アタック上級）	4'51"74	服部	1700個 レベル25
★	スペースインベーダーアニバーサリー・3D BASIC VERSION	38,210	SG-ELF 37歳でロートル	7-4
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズ（チーム・ティターンズ）	32,833	ヒビキ byミートジュンキムアツ	ALL 地赤ゲルググ×2 宇ガブスレイ×2 15539,17294
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	1,540,945,000	くるおしく身をよじるように避けるという・・	ALL B-EX 残×0 B×2

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（X-36）	3,247,500	怪盗ねこまた@帰りは終電♡	ALL ボム×1 ラストメダル2セット ノーミス
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズ（シングル・エゥーゴ）	17,309	スマタポポヒ	ALL GMⅡ 38機 ランクA
3	ダライアス外伝	9,512,190	ミス率高いくん	ALL ゾーンV 1ミス 1ボム
4	アウトラン2（ハートアタックモード）	1,386	AJ	ALL AT360 Spider Eコース
5	ビートマニアⅡDX 10th style（NSTRUMENTAL）	4,511	GS	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステッガー1	5,241,900	●学生好きのW●Z氏 ●2歳の誕生日おめ！	ALL オリバー 連付
2	わくわく7（ダンディージェイ）	30,407,400	疲労困憊君	ALL
3	シャドーフォース	642,750	NRX-044	ALL ブルネット
4	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	3,840,011,530	tarou	ALL
5	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	10	tarou	アイヴィー

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア3 Tuned（初級B 順走）	2'24"797	AKIO	スカイライン GT-R TUNED
★	バトルギア3 Tuned（中級B 順走）	2'06"386	HUGO	スカイラインGT-R34 TUNED
3	式神の城Ⅱ（結城 小夜）	5,899,138,430	TF	ALL 弐式
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,938,500	ヤン作	18 青 梅喧 M.O.Mモード
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	1,099,800	AAA	14 青 エディー M.O.Mモード

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945PLUS	1,047,360	とさかったー	1-8
2	ティンクルスタースプライツ	2,675,627	アイスラッガー	ALL
3	エスプガルーダ（タテハ）	58,638,770	AEF	ALL ノーミス
4	グレート魔法大作戦（グリムレン）	74,567,760	デミグラスソース	6面 うまー(梵'女王の名ガンメン最終)
5	グレート魔法大作戦（ソロバン）	31,387,750	タバスコ	4面 エボッター（ミヒリン）

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	12,239,490	ゴールデンさんとの戦いはまだ続くYAM	ALL 30万点落ち
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（正丸往路）	2'56"290	ク○ージー	ALL 晴れ アルテッツア
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名上り）	3'07"992	イッテヨシ	ALL 晴 GC8V
4	デーモンフロント	999,999,900+α	NAO	STAGE3 Dr.J
5	デーモンフロント	999,999,900+α	そ	STAGE2 Jake

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ハイテクセガ豊田

■ **住所**：愛知県豊田市深田町1-65-1
■ **TEL**：0565-26-6777
■ **URL**：http://www.sega-am.jp/



ゲーム一筋15年の当店では、常時10台以上のレトロゲーム、18組の対戦ゲーム、16台のシューティングゲームなど、総勢80台以上のビデオゲームを取りそろえております。皆さまの熱い挑戦をお待ちしております。全年代、全メーカーのゲームリクエストも承っております。

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（A Tulip Garden）	4'19"720	HIRO*	F40 MT AコースR01
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（妙義左回り）	2'53"140	きんぐ@マサキング	EA11R MT
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（妙義右回り）	2'53"118	きんぐ@マサキング	EA11R MT
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（いろは坂下り）	2'58"516	9・6@乱入受付中	CN9A
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver 3（碓氷左回り）	2'42"004	RRL-渋谷英毅	RPS13改 MT ロケスタあり

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,253,800	中野龍三	ALL 1周115万
★	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	3,142,600	M.T	ALL 1周155万 残×3 B×6
★	ポチッとにゃ～（ひとりでポチにゃ～）	2,885,070	服部	ALL 1面スタート 2面で50万落ち
4	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	390,251,325	ZAP	ALL 1周2.12億 残×1 ドゥーム
★	龍虎の拳2（ロバート・ガルシア）	2,727,652	CYCLQNE-HURRICAME	ALL ALL パDx 12 全員パーフェクト 全員ドローしますた。

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,210,620	T-OMN-S崎提督	ALL B押し ダイヤル連付 鳥246万 予1109万
2	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	22,606,950	Y.S	ALL 同時押し B連付
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	365,477,646	醜!!男塾 MAG-NAN-E.Y	2周ALL 真ボス有り 何故か得点入らず。
4	エスプガルーダ（タテハ）	58,200,890	TRR-にぐ	ALL 4/6 2P側
5	怒首領蜂（Cタイプ）	314,344,870	BM-T.Y！	全2周ALL 3度目の2周ALL 残0ボム！ 1周目1.4億 600Hit

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7（Kentagon）東京都新宿区百人町1-18-11（Kyontagon）☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ボーダーダウン（6C）	327,919,900	YOH	ALL
2	エスプガルーダ（タテハ）	63,580,070	ノーミスできなかった…	ALL
3	エスプガルーダ（アゲハ）	51,305,160	ひとりになってもベヤング派	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	12'27"78	一平ちゃん派は素人	GM
5	ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション	447,700	ANA-UME	

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（土坂往路）	2'39"850	KOU	インプレッサ R(GC8) 晴れ MT
2	サイヴァリア2（シューティング）	38,938,700	KTH-冴上蒼司 芽依子様の下僕w	ALL LV453
3	エスプガルーダ（アゲハ）	54,092,570	カシム 2Pにしてくれ	ALL ノーミス 6/6 バリア100%
4	エスプガルーダ（タテハ）	57,655,190	分からん 1P側仕様	ALL ノーミス 6/6 1P側
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,042,140	SSR平-YAM㊐	ALL 分からんことが多すぎる

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（いろは坂下り）	3'07"144	KTZ	CN9A
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（いろは坂逆走）	3'12"593	KTZ	CN9A
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名上り）	3'23"627	KTZ	CN9A
4	レイストーム（R-GRAY1）	16,376,850	KTZ	ALL 5ボスで1ミス
5	Gダライアス（ニュー）	37,413,550	KTZ	ALL 連付

ゲー事典
■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-college http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●中野ロイヤル（東京都）
『頭文字D Ver.3』が100円！『GGXX #RELOAD』の対戦台が4台で好評稼働中！『スーパーストⅡX』大会を毎月、第1・第3日曜日に開催しています。みんな来てね！待っています!!

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
今年のゴールデンウィークは、久々の大型連休ですね。とはいっても我々には休みはありません。プレイヤーの方々のご来店を、心よりお待ちしております。

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
スコア狙いの息抜きに難易度を上げてみると、ギャラリーとともに盛り上がれますよ。こんなマットマウスパートⅡですが、どうかよろしくお願い致します。

●イミグランデ 相模原店（神奈川県）
ここで一句、「イミグラで、スコア載ったら、全国区！」。筐体もフルメンテの精神でお客さまのご意見・ご要望にお応えしたいと思っております。皆さまのご来店をお待ちしております。

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
これを書いている時点で、サミーの『ザ・ランブルフィッシュ』が、かなり気になっております。それから、各地域からの遠征組の皆さまにも感謝、感謝です。ビデオゲームにこだわり続けるコンドルにぜひ！ BY スタッフ一同

●扇ヶ丘レジャーセンター（石川県）
最近、「高得点なのに申請していない」というスコアラーが多いので、自信がある点数が出たら申請してね。 BY 担当

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
服部氏がTVに出て、芸能人と『ぷよぷよフィーバー』で対戦したとか。台本って紙切れなんですね。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部3』、『ザ・ランブルフィッシュ』を入荷します。『機動戦士Zガンダム』も50円になり好評稼働中です!! ぜひ、遊びに来てください。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
普通に飽きたら、当店に来店してください。いろいろな意味で驚かしてくれます。イヤホンジャック設置台増加中。ヘッドホンは自分で持ってきてね。

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）
当店は、シューティングゲームも遠征組の皆さまで賑わっています。3画面の『ダライアス』も好評稼働中です。レトロゲームで遊ぶならやっぱり天野ゲーム博物館。ぜひ遊びに来てくださいね。

ゲームハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	62,078,720	CAA	ALL 残5/6 バリア100% 金103
2	エスプガルーダ（タテハ）	61,490,910	YMG-©	ALL 残6/6 バリア50% 金549
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	320,280,780	ゴチになりました。次もよろしく。	ALL 残×3
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	268,909,090	これが出るまでに緋蜂落とさなゴチ。下下ん	2-5
5	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'27"81	amo	ALL ST銅 SK金

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア THE FINAL（リズミック）	4,254	AFRO	ALL
2	ビートマニア THE FINAL（テクノ）	4,155	AFRO	ALL
3	ビートマニア THE FINAL（メロディック）	4,011	AFRO	ALL
4	ビートマニアⅡDX 10th style（RISE）	8,240	AFRO	ALL
5	ビートマニアⅡDX 10th style（INSTRUMENTAL）	4,055	AFRO	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 10th style（RISE）	9,215	ZENO	HS3
★	ポップンミュージック 10（キッズ）	389,061	オッチー	
3	ギターフリークス 10thMIX	624,722,750	キタジョウ	スタンダード 3曲設定
4	ドラムマニア9thMIX	544,056,600	ボーヤ	スタンダード
5	ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション	2,184,500	STG	ALL スパⅡ Xリュウ

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 10th style（TRANCE）	7,178	M$T@ミルカの皆さん(特にきむさん)	ALL
2	ビートマニアⅡDX 10th style（RISE）	9,187	ABB@クホッ！イイクリジュル！	ALL
3	ビートマニアⅡDX 10th style（ジェイ）	5,708	BOBSAP@波' 毛ッ都代無料四露死苦！	ALL
4	ビートマニアⅡDX 10th style（クィーン）	6,661	YUURA @豚丼320円	ALL
5	ビートマニアⅡDX 10th style（VARIETY）	7,039	M$T@ありがとう！それでは行ってきます	ALL

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	16,191	FTO	ALL
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸往路）	3'21"407	ANA魂蛇	ALL RX-7 Type-R
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸復路）	3'13"284	ANA魂蛇	ALL RX-7 Type-R
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（八方ヶ原復路）	3'28"914	ANA魂蛇	ALL RX-7 Type-R
5	ビートマニアⅡDX 10th style	9,197	QED	ALL Hard HS3 Random

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよフィーバー（とことん）	64,480,300	看板屋	MAX15連鎖
2	エスプガルーダ（タテハ）	43,919,490	2P専用セセりん は使用可能？	ALL 残×3 枠×6 金138
3	ケツイ 絆地獄たち	347,751,222	チバリヨ	ALL Bタイプ 残×4
4	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,824,100	TOTO	ALL
5	アウトラン2（タイムアタックモード）	4'23"753	アウトロー	Aコース F40

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルギア3 Tuned（上級B 逆走）	2'57"275	NEWN	GDB
2	バトルギア3 Tuned（弩級順走）	3'03"502	中島@ハロウィン（´・ω・`）	GDB
3	バトルギア3 Tuned（弩級逆走）	2'53"986	中島@ハロウィン（・ω・）ノ@	GDB
4	バトルギア3 Tuned（超弩級順走）	2'36"108	中島@ハロウィン ＼（`д´）／	GDB
5	ビートマニアⅡDX 10th style（INSTRUMENTAL）	4,498	GEN	ALL

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サムライスピリッツゼロ	3'07"77	KFI-穴埋の太刀	ALL 徳川慶喜
★	新・三国戦紀 七星転生	5,818,600	セイント	ALL 諸葛亮
3	新・三国戦紀 七星転生	3,967,000	アサシン	ALL 張飛
4	新・三国戦紀 七星転生	3,774,600	シンタロー	ALL 貂蝉
5	新・三国戦紀 七星転生	3,169,500	トール	ALL 呂雯雯

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（Zゾーン）	4,715,780	Y.S 静岡より	ALL 3画面ニューバージョン A-C-F-J-O-T-Z
2	アサルトプラス	825,150	EMI 岡崎	
3	パックマン	244,120	EXTRA-BIG-BLEST石川県輪島	カギ9ケ
4	ファイナルファイト（コーディー）	2,830,430	H.KODA	ALL
5	グラディウスⅡ（2-F）	10,000,000+α	K.K	9-5

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンバスター	10,000,000+α	たいよう。	100 GIVE UP!
2	ギャプラス	10,000,000+α	たいよう。	連付
3	ボーダーダウン（6A）	163,011,390	DEATH WISH	ALL 連付
4	ボーダーダウン（6C）	167,384,640	ボール・カージー	ALL 連付
5	ティンクルスター スプライツ	1,818,130	THE 戦車	ALL アーサー 43HITS

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（A：Tulip Garden）	4'19"321	PPR-KTL-IZK	ALL F40 MT
2	アウトラン2（B：Metropolis）	4'16"441	師匠すみません！サボりすぎました！	ALL F40 MT
3	アウトラン2（C：Ancient Ruins）	4'15"628	ロボコップ おめでとう	ALL F40 MT
4	アウトラン2（D：Imperial Avenue）	4'17"241	ロボコップ おめでとう	ALL F40 MT
5	アウトラン2（E：Cape Way）	4'13"692	ロボコップ おめでとう	ALL F40 MT

ハイテクセガ豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	VSスーパーマリオブラザーズ	2,683,900	SPT	ALL バグ技 裏技一切なし
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	8,912,150	RIM	ALL ゴールデンバット
3	怒首領蜂	128,431,780	LON	2週目ラストランク ノーマル 5機 エクステンド6万、20万C フルオートボタン
4	グラディウス	685,600	A.Y	ALL 5機設定
5	アウトラン2（ハートアタックモード）	1,750	ASKA	ディーノ 246

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア8月号掲載）は
2004年
5月16日(日)
までに出されたスコアで、
5月19日(水)
当日消印まで有効です。

ゲー事典 ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http:www.emuseum.jp/
■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/

●**ハイテクセガ豊田（愛知県）**
レトロゲームを大量入荷中です。当時、満足にプレイできなかったゲーム、クリア目前だったゲームなど。時を超えて帰ってきたゲームをぜひお楽しみください。リクエストもどしどし受け付けています。

●**ゲームランド おにごっこ（滋賀県）**
待望の『ギターフリークス11thMIX』、『ドラムマニア10thMIX』を入荷！『ギターフリークス』はついに、e-AMUSEMENTに接続します。ビデオゲームは、『ザ・ランブルフィッシュ』を入荷！ ご来店お待ちしております。

●**GAME'S MILK（京都府）**
Rydeen氏、雨の日も風の日もご来店いただきありがとうございます。

●**ゲームハウスガンマ（大阪府）**
『ポップンミュージック11』、『ビートマニアⅡDX 10thスタイル』、『麻雀格闘倶楽部3』が好評稼働中です。また、ビデオゲームは1PLAY50円です。ぜひ、ご来店ください。

●**ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山県）**
擬態化するならドリルよりも断然、触手なきむさんです。ホロミー！ さて、GWと言えば闘劇本戦ですね。和歌山勢、がんばってください！ 『ドラムマニア』、『ギターフリークス』の新作を入荷予定なのでご期待してください!!

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
遠征の方々、お疲れさまでした！ またのご来店お待ちしております！ 『麻雀格闘倶楽部3』が1PLAYにて稼働中！

●**プラボ浦上店（長崎県）**
進学・就職した方はもちろん、プレイヤーの皆さま、新しい環境に慣れたころでしょうか？ ここを巣立った方、ここに新しく来られた方、新天地でも友達をたくさん作って楽しもう！

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
皆さん、新しい学校や会社にはもう慣れましたか？ パワーが切れそうなときには、スポットでパワーを充電してください。、全開フルパワーで待っています！

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
『麻雀格闘倶楽部3』、『ポップンミュージック11』、『ビートマニアⅡDX 10thスタイル』を入荷しました。また、4月は新しい出会いの季節ですが、当店は男性のお客さまが大半ですので、男同士の友情をはぐくんでください（笑）。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（金 大正）	3,033,924,260	AO	ALL
2	式神の城Ⅱ（ふみこ・O・V）	2,050,075,420	AO	5-2
3	奇々怪界	209,250	S.S.M.X	5面
4	鉄拳4（三島 平八）	2'44"00	???	ALL
5	魚ボコ	2,186,600	aki	4-4 1人プレイ

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	このeタコ（とことん）	644,800	パズループおじちゃん	LV100(ALL) MAXCOMBO30
2	このeタコ（簡単）	405,100	パズループおじちゃん	ALL MAXCOMBO17
★	このeタコ（普通）	426,100	パズループおじちゃん	ALL MAXCOMBO13
4	アームドポリスバトライダー Ver.B	8,128,680	へっぽこ	ALL 上級 人殺しアダム
5	バニクルパネクル（エンドレス）	999,995	KEN	LV71

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 モンキーハウス本館／福岡県筑紫野市二日市北1丁目2番3号 黒崎ビル（サブカルチュア）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	377,057,913	C.-ZAP	ALL 残×1 B×0 ㋚
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,001,880,740	WSM-もず	ALL 残×1 ㋚
★	ウォーザード（タオ）	4,730,200	鉄腕8号先生 ©今井神	ALL ㋚
★	オペレーション ラグナロク（連無し）	7,051,000	WSM-ちーまる	ALL 連なし ㋚
5	ストリートファイターZERO3（Rミカ）	6,811,800	K.Y	ALL ㋲

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	54,408,150	MNA	ALL ライフ6/6
2	エスプガルーダ（タテハ）	53,696,240	TAO	ALL ライフ6/6
3	闘幻狂（呉品）	62,605,300	たまけん	ALL ストーリーモード ノーマル
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（連邦）	20,072	ケン	ALL ガンダム
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	27,754	ケン・ボン	ALL ガンダム

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（2P同時）	6,818,608,670	ちゃ～みぃえん じぇる 苺りす	2人ともALL 4ミス 2潰し 光太郎 ロジャー
2	式神の城Ⅱ（金 大正）	6,065,460,270	WSM-名無し	ALL 弐式
3	オペレーション ラグナロク（連付き）	7,603,350	WSM-ちー○ ㊗㊞	ALL 連付 一面186万
4	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	369,125,511	お茶まにあKMT	2-5 ドゥームまで 1周2.03億
5	Gダライアス（ニュー）	36,282,260	WSM-翼	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーション ラグナロク（連付き）	7,965,650	ROBOCOP	ALL 連付
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	352,200,401	HIW！-ドゥームでモガガル	2-5
3	怒首領蜂（Cタイプ）	498,148,560	HIW！-モガガルムナたん	ALL 残0
4	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,649,756,510	もんずりす。	ALL 弐式 7ミス
5	式神の城Ⅱ（光太郎）	6,207,611,540	Y・S333	ALL 弐式

お詫びと訂正

「アルカディア5月号（NO.48）に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●P194「ハイスコア通信」内、トライアミューズメントタワーのコメントにおきまして、「怒首領蜂大往生 青」とありますが、正しくは「怒首領蜂」青となります。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 10th style (INSTRUMENTAL)	4,737	xja	
2	ビートマニアⅡDX 10th style (TRANCE)	7,211	xja	
3	ビートマニアⅡDX 10th style (VARIETY)	6,959	香織	
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	20,473	ウッソ	グリーンノア 宙域スタート
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	29,075	ウッソ キリア	Z ハイメガビーム Z ハイメガビーム 13906 15169

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（タイムアタックモード）	4'34"389	R.T	Testarossa MT
2	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'51"31	長大とおる	ALL ギース
3	ストリートファイターZERO3（春麗）	3,786,300	37℃	ALL
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	7,643,600	GET・山城	ALL ディズィー
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	19,866	STAGE-B	Ⅱ ハイメガ Ⅱ ビーム

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/˜tobby/top.html ■プラボ浦上店 http://www.namco.co.jp/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/˜shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP!
HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

22th chapter . 最終スコア一覧表 その16

1998年に集計開始したタイトル(前半)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
コットン2		33,723,300	スコアで集計
ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	112,008,090	キャラ別にスコアで集計
	ビーストウイング	110,020,200	
	チェイサー2000	113,670,480	
	デスヘッダー	111,399,040	
	イレイザー	109,564,370	
	フライングレイ	111,920,740	
	グリフィン	109,067,200	
	雷電MK=Ⅱ	112,547,840	
	スレイブ(フェアリー)	121,464,460	
	ヘルダイバー	112,489,010	
	ジャッジスピア	116,070,940	
月華の剣士	ストーリーモード	7,540,900	部門別にスコアと勝ち抜き数で集計
	サバイバルモード	43人抜き	
ショックトルーパーズ		31,356,100	スコアで集計
ル・マン24	スプリントシティ	2'45"60	部門別にタイムで集計
	スプリントサーキット	3'09"64	
セガウォータースキー		40,984	スコアで集計
プチカラット	うでだめし かんたん	3,649,690	部門別にスコアで集計
	うでだめし ふつう	19,318,970	
	うでだめし むずかしい	9,355,090	
	おはなし	3,984,210	

永パタイトルピックアップ

横スクロールシューティングの『ブレイジングスター』はペプロスだけが永久パターン。その理由はペプロスの移動速度が速いからだ。本作のラスボスは自爆しない代わりに、ザコ敵が自機をホーミングしてくる。このザコ敵とペプロスの移動速度が全く同じなので、ぐるぐると動き回ってザコを誘導すれば、稼ぎ続けられるのだ。

『アームドポリス バトライダー』の永久パターンは、ボス敵バシネットが出してくるノコギリを壊し続けるというもの。通常は、一定時間でボスは逃げるのだが、なぜかノコギリを壊し続けているとボスが逃げずにとどまり続けるのだ。

しかし、この永久パターンが発覚した後、すぐにメーカーはこれを改善したBVer.にロム交換している。現在、ハイスコアの集計はBVer.でのみ行なっている。

やり込むからこそ分かることがある

『プチカラット』は、いわゆるブロック崩しゲーム。ボールを跳ね返す角度をすべてパターン化でき、クリアまでの手順が完全に一緒という、この手のゲームでは非常に珍しいプレイでハイスコアが出されている。

3D格闘ゲームの『スターグラディエイター』は、タイムアタックでの集計。あるキャラの方針が、非常に面白い作品として記憶・記録に残っている。そのあるキャラとは、ゼルキンだ。ゼルキンはコマンド入力で空を飛べるのだが、一部の敵に対してひたすら空を飛んで、敵キャラが勝手にリングアウトするのを祈るのだ。敵がどのように移動するかは、完全に運任せであるため、プレイヤー泣かせのゲームといえるだろう。

『ライデンファイターズ』シリーズは、敵弾に自機を近付けるとスコアが加算される「かすり点」のシステムが、前面に押し出されている作品だ。なぜか1P側と2P側で、かすりに対する自機の判定が違い、2P側の方が上下に4ドットずつ判定が大きいため、効率よく点数が稼げるのだ。

これらの事象を発見したプレイヤーの熱意には、あらためて頭が下がる思いだ。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年4月19日以降の最新ルール(2004年5月16日集計)〉

●**ギターフリークス11thMIX**……【スタンダード】の1部門をスコアで集計します。※カードの使用、1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。

■工場出荷設定【DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3】

●**ドラムマニア10thMIX**……【スタンダード】の1部門をスコアで集計します。※カード使用の有無は問いません。

■工場出荷設定【DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3】

●**このeたこ**……【普通、とことん】の2部門をスコアで集計します。

■工場出荷設定【DIFFICULTY:2】

●**ザ・ランブルフィッシュ**……スコアをキャラ別に集計します。集計部門は【ゼン、ヒカリ、タイフォン、ガーネット、オービル、ボイド、ヴィレン、カヤ、アレン】の9部門です。

■工場出荷設定【GAME LEVEL:3、SINGLE TIME:NORMAL、SINGLE ROUND NUM:2】

●**ポップンミュージック11**……エキスパートコースを【ワールドポップコース、ノリノリコース、ユーラシアコース、愛と勇気コース、

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
レーシングジャム	初級	1'56"357	部門別にタイムで集計
	中級	1'50"660	
	上級	2'03"928	
	最上級	2'05"892	
ぽっぷんぽっぷ	ぱずる	3,880,700	部門別にスコアで集計
	対戦	925,800	
エアガイツ	タイム	3'26"87	部門別にタイムとスコアで集計
	スコア	118,070	
エスプレイド	相模 祐介	41,371,000	キャラ別にスコアで集計
	J-B 5th	39,684,100	
	美作 いろり	42,365,290	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	テムジン	2'50"31	キャラ別にタイムで集計
	ライデン	2'12"41	
	グリスボック	2'47"25	
	アファームド・ザ・バトラー	1'49"97	
	アファームド・ザ・ストライカー	2'21"00	
	サイファー	2'54"91	
	フェイイェン・ザ・ナイト	2'44"25	
	バルバドス	1'53"33	
	ドルドレイ	2'16"33	
	スペシネフ	2'33"56	
	エンジェラン	1'58"54	
スターグラディエイター	ハヤト	1'53"71	キャラ別にタイムで集計
	ゲレルト	1'35"34	
	ゼルキン	1'40"92	
	リムガル	1'41"34	
	ジューン	1'27"47	
	ガモフ	1'43"06	
	サターン	1'26"81	
	ベクター	1'57"64	
	ゴア	1'46"88	
	ビルシュタイン	1'45"20	
	カッパ	1'42"27	
ビートマニア2ndMIX	エキスパート	1,092	部門別にスコアで集計
	ノーマル	447,600	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ラウンドトリップRV	チャンピオンシップ	4'24"34	タイムで集計
ウインターヒート	スピードスキー	10"725	部門別に記録で集計
	ショートトラック	42"63	
	スキージャンプ	168m92cm	
	ダウンヒル	28"12	
	ボブスレー	40"41	
	スラローム	22"39	
	スピードスケート	32"41	
	クロスカントリー	4'34"33	
私立ジャスティス学園		13,685,200	スコアで集計
侍魂		978,460	スコアで集計
ファイティング武術2nd!!		1'43"78	タイムで集計
ゼロガンナー	エキスパート	1,703,300	スコアで集計
全日本プロレス フューチャリングバーチャ		0H24M19S	タイムで集計
モーターレイド		44,573	スコアで集計
ブレイジングスター	ヘルハウンド	67,709,960	キャラ別にスコアで集計
	ウィンディナ	69,425,510	
	アリュスティルム	74,276,240	
	DINO-135	67,696,150	
	DINO-246	64,762,580	
	ベプロス	記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
ビートマニア	ノーマル	499,596	部門別にスコアで集計
	エキスパート	662,385	
モトクロスGO!	初級	1'33"88	部門別にタイムで集計
	中級	1'38"31	
	上級	3'10"88	
ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ		5,351,140	スコアで集計
魚ポコ		6,519,000	スコアで集計
アームドポリス バトライダー	上級	記録無し	永久パターン発覚のため集計打ち切り
アームドポリス バトライダー B Ver.	上級	29,263,970	スコアで集計
セガラリー2	初級	2'40"14	部門別にタイムで集計
	中級	2'54"23	
	上級	2'43"61	
	超上級	2'35"76	
	チャンピオンシップ	3'57"46	

たびだちコース、日本コース」の6部門で集計します。※カードの使用の有無は問いません。

■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（＋1）」

●ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション……「スコア」の1部門で集計します。※キャラクターの使用に制限はありません。

■工場出荷設定「GAME DIFFICULTY：4／MEDIUM、GAME SPEED：TURBO 2、MAX ROUND：4 ROUND」

●頭文字D ARCADE STAGE Ver.3……タイムアタックモードで「妙義 右周り、妙義 左周り、碓氷 右周り、碓氷 左周り、赤城 上り、赤城 下り、秋名 上り、秋名 下り、秋名 上り(雪)、秋名 下り(雪)、いろは坂下り、いろは坂 逆走、八ヶ方原 往路、八ヶ方原 復路、正丸 往路、正丸 復路、土坂 往路、土坂 復路」の18コースを集計します。※使用車種、カードの使用、天候は問いません。

■工場出荷設定「難易度：ノーマル、ステアリングフォース：4」

●ビートマニアIIDX 10th style……EXPERT COURSEをスコアで集計します。集計部門は「INSTRUMENTAL、TRANCE、RISE、J、QUEEN、VARIETY」の6部門です。※カードの使用の有無は問いません。

■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（＋1）」

ARCADIA

次号予告

次号7月号 No.50は

5月29日(土)発売予定

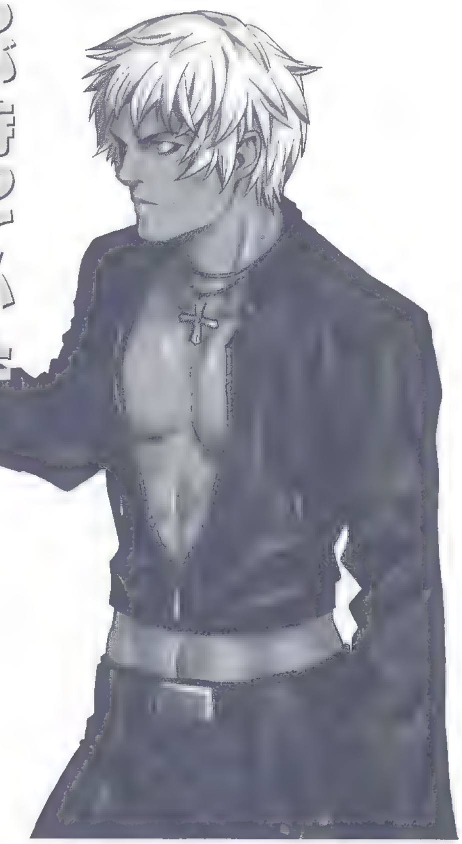
予価650円

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

だれもが待っていた
新生KOFにアルカディアが迫る!!

新作

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
(SNKプレイモア／サミー)



©Sammy / ©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
(SEGA-AM2／セガ)

バトルクライマックス!
(コナミ／コナミマーケティング)

クエスト オブ D
(SEGA-AM2／セガ)

麻雀格闘倶楽部3
(コナミ／コナミーマーケティング)

ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク
(ナムコ)

闘劇詳報

闘劇2004 －闘劇2004FINAL－ 徹底リポート!!

掲載タイトル

ザ・ランブルフィッシュ(ディンプス／サミー)／ゾイドインフィニティ(タイトー)／サムライスピリッツ零SPECIAL(悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア)／ポップンミュージック11(コナミ／コナミマーケティング)／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0(ヒットメーカー／セガ)／頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(ヒットメーカー／セガ)／アウトラン2(SEGA-AM2／セガ)／バトルギア3Tuned(タイトー)／機動戦士Zガンダム エゥーゴvs. ティターンズ(カプコン／バンプレスト)／ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
7月号(No.50 5月29日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色／1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

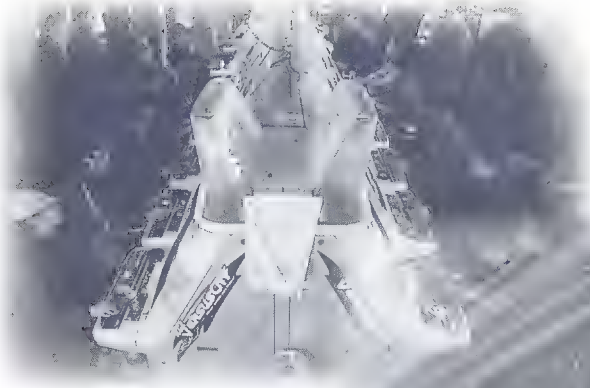
各コーナーへの投稿締め切りは……

8月号(NO.51 6/30) 5月17日(月)必着

9月号(NO.52 7/30) 6月18日(金)必着

電影心象スケッチブック

筐体百景





明日の欠片——四十九之回

TEXT／田渕健康　PHOTO協力／マッスル北裏

過去の一秒は自分を支え、
過去の一瞬は、未来を形作る。

無駄な時間など、一秒たりとも存在しない。
心の臓は常に鼓動を刻み、
血液は一瞬たりとも、その流れを休めないのだから。

ただ、流れる時間の密度を決めるのは——
明確な意思を持ち、明日へと歩むという決意の差。

過去となってしまった場所を偲ぶよりも、
そこで過ごした時間を、この先にどう活かすか。
それさえ忘れなければ、過ぎ去りし記憶たちは、
次なる瞬間への欠片として光を放ち続ける。

明日へと流されるのが人ではなく。
生き様を明日へと結実させるのが、人であるように。

立ち止まれるはずがないことは、
自分自身が——一番知っているはずなのだ。

■取材地／新宿・プレイマックス（04年3月31日・閉店）

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「闘劇2nd開催！　東京へきたらココへ行け！」

●日本一の(?)歓楽街である歌舞伎町なんかで、東京のあるべき姿を、そのカオスとともに味わってみては？　人から仕入れた情報ではなく、とにかく自分で体験・体感することをお勧めします。（猿渡）

●月島のもんじゃは大体どの店でもOK。空いてる店は危険牌やもしれぬが勝負に出れ。闘劇の打ち上げでどうぞ。後はAC立体モノなら秋葉へ。ラジオ会館かメッセサンオーⅢの上階を散策してみれ。（しもでん）

●東京JOYPOLISにあるディッピンドッツ・アイスクリームというツブツブアイスを食ってみれ。その足で、レトロ横丁「台場一丁目商店街」へ行き、カラナとニッキ水を飲めば、戦力2%アップ!!（杉田）

●中央線・国分寺駅南口の立ち食いうどん「源」と、京王線・笹塚駅のイタ飯屋「ボナペティート・パパ」と、小田急線・下北沢駅の「ピッツェリア・ラ・ベファーナ」と……って、メシ屋ばっかりですね。（マッスル北嶋）

●HIRO内藤氏と同郷（群馬）の俺は、その昔「東京ってゲーセンが多いな～」と素直に思った。そこで、皆さん闘劇がてら、各タイトルの有名スポットに足を運んではどうでしょうか？（[illegible]takyo）

●GWの東京といえば、新日の東京ドーム大会がありますね。両IWGP選手権や柴田vs.武蔵のほか、六人タッグながら丸藤が出たりと、それなりに観る価値あり……って、5.3は闘劇当日だから無理でした。（河野）

●ティファ有明から国際展示場駅まで行って臨海副都心線に乗り、渋谷か新宿まで出てみるのが宜しいかと。各ゲームのメッカといえるゲーセンがあるし、ショッピングとかも楽しめると思うよ。（まちん）

●闘劇前には前夜祭と称した大規模な大会が多いので、参加してみてはいかがでしょう？　あとは闘劇FINAL。最強プレイヤー論争に終止符を打つであろう闘劇覇者の称号。世紀の瞬間を見逃すな！（&ぅ）

●新宿高層ビル街で、今なお一際目を引く都庁ビルを見ていただきたいです。その変形合体機構を想像するだけで、ロボっ子は一日中妄想にひたれるはずです。「闘劇」のことも忘れて……。（ダメやん　まこっぴち）

●車で来る人は、ぜひ「湾岸ミッドナイト」の舞台を訪れてみよう。でもMAXI BOOSTして事故など起こさないように注意！　近場の人も、遠方から来る人も、行き帰りは十分気を付けてください。（おじゃ）

●観光ならゲームと離れてみるのも手？　ここは一つ、東京タワーに登ってみてはいかがでしょう。足は地下鉄。絶対迷うと思うので、一つの経験として体験してみては？（あっくん@にゃっほー）

●オススメは、4月29日からハイテクランド渋谷で開催している「渋谷バーチャ博」。対戦台が多数用意されているので、闘劇に参加するプレイヤーも訪れるのでは!?　ぜひ闘劇前に腕試しで行ってもらいたい！（ブルタル）

●生粋のゲーマーも大きなお友達(?)も大満足、というとやはり秋葉原でしょうか。ゲームからちょっと離れて……というのなら本の街神保町もいいかも。僕は1日中居られます。（勝田@書泉ブックマートなら……）

●外国人タレントが日本に来たら必ず行きたがるという秋葉原。まるで九龍城のようなパーツショップはその手の人にはたまらないはず。あとトライタワーでレゲーをプレイするのもいい感じ。（[illegible]）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北嶋 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力(五十音順)　漁ん／石黒 憲一／伊勢猫／INO／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／キャベツ／極限堂／[illegible]／桑田／GrayZone／黒鉄タカスエ／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／C／EAN／G／Joe／庄司卓／するする／田渕 [illegible]／D44／[illegible]／T2ya／ちゃっきー／DragonLEE／[illegible]／[illegible]／ハチ／ハメコ／[illegible]／福田 楠太郎／三重県の山本さん／モミアゲ／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／[illegible](THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／いづなよしつね／今井 神／閃屋／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤 利一郎／つぶらひでとも／pfalts／増田 幹生／ムドウ／龍輝 雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

●「月刊アルカディア5月号(No.48)」の32ページ「全国決勝大会COUNTDOWN!! 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」内で「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」「ヴァンパイアセイヴァー」「鉄拳4」「サムライスピリッツゼロ」の種別が「団体戦」となっていますが、正しくは「個人戦」になります。
●「月刊アルカディア5月号(No.48)」の9ページ「目次」の©表記が間違っておりました。正しくは©1999 2004 KONAMIです。
●「月刊アルカディア5月号(No.48)」56～57ページ「魂を籠める者」コーナーに掲載されている、人物名の漢字表記が間違っておりました。正しくは、次のようになります。
正:平田 一也　誤:平田 和也
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 6月号 [No.049]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.049
第5巻 第6号 通巻第49号　平成16年6月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-06
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は72ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア6月号［No.49］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください（複数回答可）。
※以下のゲームタイトル記事あ～まの番号の中から選んでください。
Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください（複数回答可）。
※以下の連載記事1～40の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

- あ　アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚
- い　アウトラン2
- う　ヴァンパイアセイヴァー ザ ロード オブ ヴァンパイア
- え　ウォートラン・トルーパーズ
- お　カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ミリオネアファイティング 2001
- か　機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
- き　ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
- く　クエスト オブ D
- け　ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
- こ　ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
- さ　ザ・ランブルフィッシュ
- し　サムライスピリッツゼロ
- す　サムライスピリッツ零SPECIAL
- せ　ストリートファイターⅢ 3rdストライク ファイト フォー ザ フューチャー
- そ　ゾイドインフィニティ
- た　鉄拳4
- ち　ドラゴンクロニクル 伝説のマスターアーク
- つ　ドラゴントレジャー&ドラゴントレジャーⅡ
- て　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
- と　バーチャファイター4 ファイナルチューンド
- な　新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!
- に　バトルギア3Tuned
- ぬ　バトルクライマックス!
- ね　バトルマリン アーケード
- の　ビートマニアⅡDX 10th style
- は　麻雀格闘倶楽部3
- ひ　メタルスラッグ5
- ふ　ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
- へ　PS2版 ストリートファイターⅢ 3rdストライク ファイト フォー ザ フューチャー
- ほ　Xbox版 式神の城Ⅱ
- ま　PS2版 エスプガルーダ

Q11.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

連載記事

1. アーケーダーネオ
2. アーケードゲーム ライブラリー
3. アーケードニュースアナライズ
4. 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5. アルカディアクーポン
6. アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
7. アルカディアデータベース
8. アルカディア フロンティアーズ
9. MVS大明神
10. オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け！
11. 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
12. 筐体百景
13. GGXXアソシエイションXX
14. ゲームメーカー・ナウ!!
15. コスプレ・プレイスタイル
16. 金剛脱衣門
17. 次号予告・募集記事
18. ジャンク新聞
19. ジョイスティックトゥルーパーズ
20. ジョン・ジュノ氏インタビュー
21. 設定資料集
22. 全国ゲーセンイベント準備会
23. 魂を籠める者
24. 闘劇へ行こう！～参加のススメ&注目選手座談会～
25. 読者プレゼント
26. どんたんどどたん
27. 日本縦断 ゲームセンターマップ
28. ハードウェアミュージアム
29. ハイスコア全国集計
30. パチゃっ子 インフィニティ エボリューション
31. パンドラキャラット
32. ビート・レイジングⅡDX
33. VGMラボ
34. プライズワンダーランド
35. 編集後記
36. ポップンな関係
37. ポップンミュージックイラストコンテスト
38. まじかる猛者通信
39. 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
40. ロングランゲームズブースター

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**(祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで)
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（アヴァロンの鍵／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／THE KING OF FIGHTERS2003／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお申し込み先
アスキーストア　E-mail：**cs@ascii-store.com**
または弊社サイト　**http://www.enterbrain.co.jp/**
にて、ご注文ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.49

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

つまらなかったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

無くていい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. 闘劇予選に参加・観戦された方はその種目タイトルと感想を教えてください。

A6.

タイトル		感想	

Q7.参加された方にお聞きします。予選店舗側の対応に満足していますか？店名と理由も教えてください。

A7. □大いに満足　□満足　□どちらでもない　□不満　□大いに不満

店舗名		理由	

Q8.闘劇予選に参加・観戦されなかった方はその理由を教えてください。

A8.

理由	

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄　（　　　　）都道府県　P.N（　　　　）

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門
(キャラ・コースなど)

スコア
(タイム)

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
- 名前
- 電話

住所　　都道府県　　市郡区

スコアネーム
(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　　)枚□FAX(　　　)枚

50円切手を
貼ってください

郵便はがき

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.049
全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

135

差出有効期間
平成18年3月
27日まで
(郵便切手不用)

郵便はがき

154-8736

135

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.049 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9.職業
氏名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

Q10.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A10.[　]
Q11.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A11.[　]
Q12.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。
A12.[□書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□その他(　)]
Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A13.[　]


MCS
Media & Creative System
http://www.m-cs.co.jp/
Alfa System
これが究極のハイテンションだ
式神の城 II
APPRECIATE DVD
遂に式神の城 II AppreciateDVD完成!!
全国のトッププレイヤーがここに集結。
キャラクター毎のイベントシーンも収録。
トータル508分間をDVD2層3枚組に!
絶賛発売中!!
希望小売価格 6,090円
オフィシャルサイト ▸▸ http:// www.dvd.gr.jp/
© 2001,2003 AlfaSystem Co.,Ltd. All rights reserved. Licensed by Kids Station Inc.
「式神の城」は 株式会社アルファ・システムの登録商標です
斑鳩
IKARUGA™
APPRECIATE DVD
好評発売中!!
希望小売価格 5,040円
TREASURE

ARCADIA 月刊アルカディア
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
No.049

平成16年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第6号 通巻第49号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀春 発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円



雑誌11547-06 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547060651